

# **PROSES PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL DI KELAS ATAS SEKOLAH DASAR SE- GUGUS SENDANGADI**

## **SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Muflih Reza Setyanto  
11604221019

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI  
PENDIDIKAN OLAAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2017**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### **PROSES PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL DI KELAS ATAS SEKOLAH DASAR SE- GUGUS SENDANGADI**

Disusun oleh :

Muflih Reza Setyanto  
NIM 11604221019


Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk

dilaksanakan Ujian Akhir Skripsi bagi yang

bersangkutan

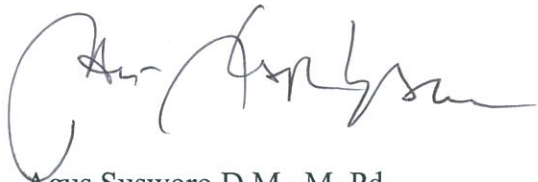
Yogyakarta , Juli 2017

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



Drs. Subagyo M. Pd.  
NIP 19561107 198203 1 002

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Agus Susworo D.M., M. Pd.  
NIP. 195608151987031001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muflih Reza Setyanto  
NIM : 11604221019  
Program Studi : PGSD Penjas  
Judul TAS : Proses Pembelajaran Permainan Bola kecil di  
Kelas Atas Sekolah Dasar se- Gugus Sendangadi

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Juli 2017

Yang menyatakan,



Muflih Reza Setyanto  
11604221019

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

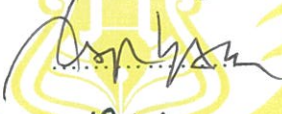


### PROSES PEMBELEAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL DI KELAS ATAS SEKOLAH DASAR SE- GUGUS SENDANGADI

Disusun oleh:

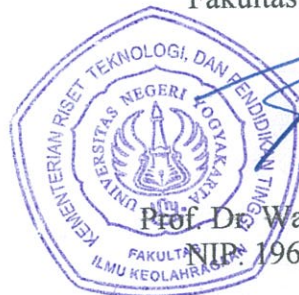
Muflih Reza Setyanto  
NIM 11604221019

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program  
Studi PGSD Penjas Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal 18 Juli 2017 dan dinyatakan lulus

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Agus Susworo DM, M.Pd		10-08-2017
Ketua Penguji/ Pembimbing		10-08-2017
Heri Yogo Prayadi, M.Or.		10-08-2017
Sekretaris Penguji		
Sudardiyono, M.Pd		
Penguji I		

Yogyakarta, Agustus 2017  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Dekan,



  
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed  
NIP. 19640707 198812 1 001 8

## **MOTTO**

**Sesuatu hal terbaik dalam hidup adalah melihat senyum di wajah orang  
tuamu, dan menyadari bahwa kamulah alasannya.**

**(Muflih Reza Setyanto)**

**Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil tapi berusahalah  
menjadi manusia yang berguna**

**(Albert Einstein)**

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya Bapak Haryanto dan Ibu Muhimatun Khoeriyah yang senantiasa mendoakan, mendukung, memberikan kasih sayang kepada saya.
2. Kedua kakak saya Indah Amalia Ummil Mu'minin dan Luthfi Yunan yang selalu memberikan dukungan kepada saya selama menempuh kuliah.
3. Amira keponakan saya yang sangat saya sayangi.
4. Wahyu Wibowo S.Pd yang senantiasa membantu dan memberikan masukan dalam proses pengerjaan skripsi.
5. Teman-teman yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada saya.
6. Seluruh pihak yang telah membantu penelitian ini.

# **PROSES PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL DI KELAS ATAS SEKOLAH DASAR SE GUGUS SENDANGADI**

Oleh:  
Muflih Reza Setyanto

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran permainan bola kecil di kelas atas Sekolah Dasar se gugus Sendangadi dilihat dari tahap pra pembelajaran sampai tahap evaluasi.

Desain penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Subyek penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar se Gugus Sendangadi. Teknik pengumpulan data penelitian ini dengan metode angket atau kuisioner. Angket yang digunakan merupakan angket tertutup di mana responden hanya memilih jawaban yang sudah disediakan, terdiri dari 50 butir pertanyaan. Analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif melalui bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar se Gugus Sendangadi dalam menyusun program pembelajaran mempunyai nilai “sangat tinggi” (57.10%). Dalam persiapan pembelajaran mempunyai nilai “sangat tinggi” (71.40%). Keterlaksanaan materi mempunyai nilai “sangat tinggi” (42.85%). Penguasaan materi mempunyai nilai “tinggi” (71.40%). Metode mengajar mempunyai nilai “Sangat tinggi” (28.60%). Penggunaan sarana dan prasarana mempunyai nilai “sangat tinggi” (42.85%). Kreativitas mengajar mempunyai nilai “sangat tinggi” (100.00%). Praktek keterampilan mempunyai nilai “sangat tinggi” (57.10%). Penilaian proses dan hasil mempunyai nilai “tinggi” (42.85%).

Kata kunci : Proses Pembelajaran, Permainan Bola Kecil, Sekolah Dasar

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya dan hidayah-Nya, sehingga dapat diselesaikannya skripsi ini sesuai dengan rencana. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Olahraga program studi PGSD Penjas, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Skripsi ini dapat selesai berkat bantuan , bimbingan, serta dorongan baik moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M. Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di FIK UNY.
2. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Dr. Subagyo, M. Pd., Kaprodi S1 PGSD Penjas FIK UNY yang telah memberikan masukan-masukan dalam penelitian ini.
4. Agus Susworo Dwi Mahendro, M. Pd., Pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak pengarahan, bimbingan, dukungan, dan motivasi selama penyusunan dan penulisan skripsi.
5. Jaka Sunardi M. Kes., Penasehat Akademik yang telah memberikan pengarahan dan motivasi.
6. Bapak dan ibu Dosen yang memberikan bekal ilmu selama penulisan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.



7. Bapak dan staf karyawan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan baik informasi maupun layanan yang dibutuhkan.
8. Rekan-rekan mahasiswa PGSD Penjas A angkatan 2011 yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penelitian ini.
9. Orang tuaku tercinta yang tak henti-hentinya memberikan dukungan dan motivasi dalam menyusun dan menulis skripsi.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Disadari sepenuh hati, bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari sempurna oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat positif dan membangun sangat diharapkan demi melengkapi isi dan hasil dari skripsi ini. Semoga hasil skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

Yogyakarta, Agustus 2017



Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian dan Manfaat penelitian .....	5
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori .....	6
B. Penelitian Yang Relevan .....	60
C. Kerangka Berpikir .....	61
<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	63
B. Definisi Operasional dan Variabel penelitian .....	63
C. Populasi Penelitian .....	64
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data .....	64
E. Teknik Analisis Data .....	67
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Data Penelitian .....	68
B. Hasil Penelitian .....	93
C. Pembahasan .....	117
<b>BAB V. PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	121
B. Keterbatasan Hasil Penelitian .....	123
C. Saran-saran .....	124

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>125</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>127</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi angket penelitian .....	66
Tabel 2. Pengkategorian Proses Pembelajaran Permainan Bola Kecil .....	67
Tabel 3. Menyusun Progam Pembelajaran .....	68
Tabel 4. Persiapan Pembelajaran .....	71
Tabel 5. Keterlaksanaan Materi .....	74
Tabel 6. Penguasaan Materi .....	77
Tabel 7. Metode Mengajar .....	80
Tabel 8. Penggunaan Sarana dan Prasarana .....	83
Tabel 9. Kreativitas Mengajar .....	85
Tabel 10. Praktek Keterampilan .....	87
Tabel 11. Penilaian Proses dan Hasil .....	90
Tabel 12. Distribusi Pengkategorian data Pembelajaran Permainan Bola Kecil .....	93
Tabel 13. Distribusi Pengkategorian Data Perencanaan Pembelajaran .....	95
Tabel 14. Distribusi Pengkategorian Data Penyusunan Progam Pembelajaran .....	97
Tabel 15. Distribusi Pengkategorian Data Persiapan Pembelajaran .....	99
Tabel 16. Distribusi Pengkategorian Data Pelaksanaan Pembelajaran .....	101
Tabel 17. Distribusi Pengkategorian Data Keterlaksanaan Materi .....	103
Tabel 18. Distribusi Pengkategorian Data Penguasaan Materi .....	104
Tabel 19. Distribusi Pengkategorian Data Metode Mengajar .....	106
Tabel 20. Distribusi Pengkategorian Data Penggunaan Sarana dan Prasarana .....	108

Tabel 21. Distribusi Pengkategorian Data Kreativitas Mengajar .....	110
Tabel 22. Distribusi Pengkategorian Data Evaluasi Pembelajaran.....	112
Tabel 23. Distribusi Pengkategorian Data Praktek Keterampilan .....	114
Tabel 24. Distribusi Pengkategorian Data Penilaian Proses dan Hasil.....	115

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Gambar Lapangan Rounders.....	40
Gambar 2. Gambar Lapangan Kipers .....	42
Gambar 3. Gambar Lapangan Kasti.....	51
Gambar 4. Gambar Lapangan Bola Bakar .....	55
Gambar 5. Diagram Batang Pengkategorian Proses Pembelajaran Permainan Bola Kecil di Sekolah Dasar se Gugus Sendangadi .....	94
Gambar 6. Diagram Batang Pengkategorian Data Perencanaan Pembelajaran .....	96
Gambar 7. Diagram Batang Pengkategorian Data Penyusunan Program Pembelajaran .....	98
Gambar 8. Diagram Batang Pengkategorian Data Persiapan Pembelajaran .....	100
Gambar 9. Diagram Batang Pengkategorian Data Pelaksanaan Pembelajaran .....	102
Gambar 10. Diagram Batang Pengkategorian Data Keterlaksanaan Materi .....	104
Gambar 11. Diagram Batang Pengkategorian Data Penguasaan Materi .....	105
Gambar 12. Diagram Batang Pengkategorian Data Metode Mengajar .....	106
Gambar 13. Diagram Batang Pengkategorian Data Penggunaan Sarana dan Prasarana .....	109
Gambar 14. Diagram Batang Pengkategorian Data Kreativitas Mengajar .....	101
Gambar 15. Diagram Batang Pengkategorian Data Evaluasi Pembelajaran .....	113
Gambar 16. Diagram Batang Pengkategorian Data Praktek Keterampilan .....	115

Gambar 17. Diagram Batang Pengkategorian Data Proses dan Hasil .....	117
--	-----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian .....	127
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian .....	132
Lampiran 4. <i>Expert Judgement</i> .....	139
Lampiran 10. Angket Penelitian .....	141
Lampiran 11. Data Penelitian dan Statistik Penelitian.....	148
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	151
Lampiran 13. Dokumentasi.....	179



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu proses wajib diikuti dalam kehidupan setiap individu dan memiliki fungsi serta peranan penting bagi pembentukan karakter bangsa dari suatu negara. Dalam pendidikan ada beberapa jenjang yang dapat ditempuh berdasarkan usia. Mulai dari *playgroup*, TK, SD, SMA, sampai Perguruan Tinggi. Pemerintah tidak menetapkan setiap orang harus mengikuti semua jenjang pendidikan tersebut, namun untuk mendapatkan gelar seseorang harus menempuh beberapa jenjang pendidikan tersebut.

Sekolah Dasar merupakan awal mula seseorang mendapat ilmu yang merupakan dasar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Terdapat beberapa pembelajaran yang memang harus diberikan sejak mulai dari usia dini. Salah satunya yaitu pendidikan jasmani yang pada dasarnya diajarkan agar pertumbuhan anak menjadi baik karena anak dalam masa pertumbuhan pada usia tersebut. Di samping itu dalam pendidikan jasmani juga melatih anak untuk memiliki kepribadian yang baik karena terdapat nilai – nilai yang terkandung dalam setiap pembelajaran pendidikan jasmani.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat materi permainan bola kecil di mana dalam permainan tersebut siswa diharapkan terampil, cekatan, dan mampu bekerjasama dengan temannya. Siswa juga harus memiliki gerak motorik dan koordinasi yang bagus. Salah satu permainan yang menuntut siswa mempunyai komponen gerak di atas adalah permainan kasti, *rounders*, *kippers*, dan bola bakar di mana siswa harus mampu melempar,

menangkap, dan memukul bola. Untuk itu agar semua itu bisa tercapai seorang guru harus memberikan materi permainan bola kecil itu harus dengan sebaik mungkin. Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengajarkan permainan tersebut agar semua nilai-nilai yang terkandung dapat tersampaikan.

Pada pembelajaran permainan bola kecil seorang guru harus mempersiapkan segala kebutuhan untuk pembelajaran. Mulai dari tahap awal sebelum pembelajaran sampai tahap akhir evaluasi. Persiapan tersebut sangatlah penting untuk menunjang pembelajaran agar berjalan dengan baik. Tahap awal pra pembelajaran haruslah disiapkan sebaik mungkin karena sangat berpengaruh pada jalannya pembelajaran. Pada tahap ini banyak hal yang harus dilakukan oleh guru seperti membuat program tahunan, program semester, mengkaji silabus dan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Semua itu merupakan penunjang agar pembelajaran nantinya dapat berjalan dengan baik.

Tahap berikutnya yaitu tahap pelaksanaan pelaksanaan seorang guru harus punya kemampuan untuk menyampaikan materi agar mudah dimengerti oleh siswanya. Pada tahap ini sangat menentukan berhasil tidaknya seorang guru dalam memberikan materi ajar. Apabila seluruh rangkaian pembelajaran dari mulai tahap persiapan dan pelaksanaan maka di tahap akhir guru melakukan evaluasi kepada siswanya. Dalam evaluasi akan terlihat sejauh mana siswa dapat menerima materi ajar yang diberikan oleh guru sehingga dapat menjadi acuan untuk pembelajaran ke depan.

Demikianlah gambaran kondisi pembelajaran jasmani secara umum, serta dalam materi pembelajaran bola kecil di sekolah dasar. Beberapa fakta di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran materi ajar bola kecil di sekolah dasar masih belum berjalan secara maksimal. Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung di lapangan pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), observasi dan wawancara terhadap beberapa guru penjas serta sebagian murid di sekolah dasar, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kurang maksimalnya proses pembelajaran permainan bola kecil: pertama, guru lebih banyak mengajarkan satu jenis permainan bola kecil dari semua jenis permainan bola kecil. Hal tersebut dikarenakan pengetahuan guru yang terbatas mengenai macam-macam jenis permainan bola kecil.

Kedua, motivasi siswa kurang untuk belajar terkait materi permainan bola kecil yang memiliki peraturan yang sedikit rumit dan juga siswa hanya menyukai salah satu jenis permainan bola kecil tertentu saja, sehingga membuat guru kesulitan untuk mengajarkan permainan bola kecil yang lainnya. Seharusnya semua jenis permainan bola kecil diajarkan agar siswa mempunyai pengetahuan yang lebih banyak dan mempunyai keterampilan gerak yang bagus.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, Maka dari itu saya membuat penelitian Proses pembelajaran permainan bola kecil di kelas atas sekolah dasar se gugus sendangadi. Data yang akan diteliti hanya permainan kasti, *rounders*, *kippers*, dan bola bakar saja. Dengan adanya penelitian ini saya akan melihat proses pembelajaran permainan bola kecil di

beberapa sekolah dimulai dari awal persiapan, proses pembelajaran dan tahap evaluasi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah beserta pengamatan yang dilakukan peneliti di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Masih kurangnya tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani pada pembelajaran permainan bola kecil.
2. Seperti apa sebenarnya proses pembelajaran permainan bola kecil yang diajarkan oleh guru Sekolah Dasar se Gugus Sendangadi

## **C. Pembatasan Masalah**

Melihat dari masalah di atas maka pada penelitian ini dibatasi hanya pada proses pembelajaran permainan bola kecil di kelas atas Sekolah Dasar se Gugus Sendangadi.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana proses pembelajaran permainan bola kecil di kelas atas Sekolah Dasar se Gugus Sendangadi ?”.

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran permainan bola kecil di kelas atas Sekolah Dasar se Gugus Sendangadi.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan pengetahuan keilmuan pendidikan, terutama dalam mengembangkan program studi PGSD Penjas.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Sekolah**

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada sekolah dasar bagaimana sekolah dasar memberikan kesempatan kepada guru khususnya guru pendidikan jasmani untuk lebih mendalami dan meningkatkan proses pembelajaran permainan bola kecil.

#### **b. Bagi Guru**

Dapat digunakan untuk memotivasi diri dalam meningkatkan profesionalisme kerjanya.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Hakekat Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan , penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Konsep pembelajaran menurut Corey (Syaiful Sagala, 2011: 61) adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subyek khusus dari pendidikan.

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, di mana perubahan itu dengan diduplikasinya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

## **2. Komponen pembelajaran**

Interaksi merupakan ciri utama dari kegiatan pembelajaran, baik antara yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik itu guru, teman-temannya, tutor, media pembelajaran, atau sumber-sumber belajar yang lain. Ciri lain dari pembelajaran adalah yang berhubungan dengan komponen-komponen

pembelajaran. Sumiati dan Asra (2009: 3) mengelompokkan komponen-komponen pembelajaran dalam tiga kategori utama, yaitu: guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Interaksi antara tiga komponen utama melibatkan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan terciptanya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

#### **a. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Robert F. Meager (Sumiati dan Asra, 2009: 10) memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa.

Menurut H. Daryanto (2005: 58) tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. B. Suryosubroto (1990: 23) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sesudah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil. Tujuan pembelajaran memang perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat



digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri.

Tujuan pembelajaran tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP merupakan komponen penting dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan yang pengembangannya harus dilakukan secara profesional. Menurut E. Mulyasa (2010: 222) berikut ini adalah cara pengembangan RPP dalam garis besarnya.

- 1) Mengisi kolom identitas
- 2) Menentukan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pertemuan.
- 3) Menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang akan digunakan yang terdapat dalam silabus yang telah disusun.
- 4) Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.
- 5) Mengidentifikasi materi standar berdasarkan materi pokok /pembelajaran yang terdapat dalam silabus.
- 6) Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan.
- 7) Menentukan langkah-langkah pembelajaran.
- 8) Menentukan sumber belajar yang akan digunakan.
- 9) Menyusun kriteria penilaian, lembar pengamatan, contoh soal, dan teknik penskoran.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.

Tujuan pembelajaran juga harus dirumuskan secara lengkap agar tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam. Suatu tujuan pembelajaran juga harus memenuhi syarat-syarat berikut:

- 1) Spesifik, artinya tidak mengandung penafsiran (tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam)
- 2) Operasional, artinya mengandung satu perilaku yang dapat diukur untuk memudahkan penyusunan alat evaluasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Rumusan tujuan pembelajaran ini harus disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian siswa. Selain itu tujuan pembelajaran yang dirumuskan juga harus spesifik dan operasional agar dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran.

#### **b. Materi Pembelajaran**

Materi pembelajaran pada dasarnya merupakan isi dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/sub topik dan rinciannya. Isi dari proses pembelajaran tercermin dalam materi pembelajaran yang dipelajari oleh siswa. Syaiful Bahri Djamarah, dkk (2002: 43) menerangkan materi pembelajaran adalah substansi yang akan

disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa materi pembelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan.

Materi pembelajaran disusun secara sistematis dengan mengikuti prinsip psikologi. Agar materi pembelajaran itu dapat mencerminkan target yang jelas dari perilaku siswa setelah mengalami proses belajar mengajar. Materi pembelajaran harus mempunyai lingkup dan urutan yang jelas. Lingkup dan urutan itu dibuat bertolak dari tujuan yang dirumuskan.

Materi pembelajaran berada dalam ruang lingkup isi kurikulum. Pemilihan materi pembelajaran tentu saja harus sejalan dengan ukuran-ukuran yang digunakan untuk memilih isi kurikulum bidang studi yang bersangkutan. Harjanto (2005: 222) menjelaskan beberapa kriteria pemilihan materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam sistem pembelajaran dan yang mendasari penentuan strategi pembelajaran, yaitu:

- 1) Kriteria tujuan pembelajaran.

Suatu materi pembelajaran yang terpilih dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus atau tujuan-tujuan tingkah laku. Maka dari itu materi tersebut supaya sejalan dengan tujuan-tujuan yang telah dirumuskan.

- 2) Materi pembelajaran supaya terjabar.

Perincian materi pembelajaran berdasarkan pada tuntutan di mana setiap tujuan pembelajaran khusus yang dijabarkan telah dirumuskan keterkaitan yang erat antara spesifikasi tujuan dan spesifikasi materi pembelajaran.

3) Relevan dengan kebutuhan siswa.

Kebutuhan siswa yang pokok adalah bahwa mereka ingin berkembang berdasarkan potensi yang dimilikinya. Setiap materi pembelajaran yang akan disajikan hendaknya sesuai dengan usaha untuk mengembangkan pribadi siswa secara bulat dan utuh. Beberapa aspek di antaranya adalah pengetahuan sikap, nilai, dan keterampilan.

4) Kesesuaian dengan kondisi masyarakat.

Siswa dipersiapkan untuk menjadi anggota masyarakat yang berguna dan mampu hidup mandiri. Dalam hal ini, materi pembelajaran yang dipilih hendaknya turut membantu mereka memberikan pengalaman edukatif yang bermakna bagi perkembangan mereka menjadi manusia yang mudah menyesuaikan diri.

5) Materi pembelajaran mengandung segi-segi etik

Materi pembelajaran yang dipilih hendaknya mempertimbangkan segi perkembangan moral siswa kelak. Pengetahuan dan keterampilan yang bakal mereka peroleh dari materi pelajaran yang telah mereka terima di arahkan untuk mengembangkan dirinya sebagai manusia yang etik sesuai dengan sistem nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

6) Materi pembelajaran tersusun dalam ruang lingkup dan urutan yang sistematis dan logis.

Setiap materi pembelajaran disusun secara bulat dan menyeluruh, terbatas ruang lingkupnya dan terpusat pada satu topik

masalah tertentu. Materi disusun secara berurutan dengan mempertimbangkan faktor perkembangan psikologi siswa. Dengan cara ini diharapkan sisi materi tersebut akan lebih mudah diserap siswa dan dapat segera dilihat keberhasilannya.

- 7) Materi pembelajaran bersumber dari buku sumber yang baku, pribadi guru yang ahli, dan masyarakat.

Ketiga faktor tersebut perlu diperhatikan dalam memilih materi pembelajaran. Buku sumber yang baku umumnya disusun oleh para ahli dalam bidangnya dan disusun berdasarkan GBPP yang berlaku, Kendatipun belum tentu lengkap sebagaimana yang diharapkan.

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang sangat penting. Tanpa materi pembelajaran proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan. Oleh karena itu, materi pembelajaran yang dipilih harus sistematis, sejalan dengan tujuan yang telah dirumuskan, terjangkau, relevan dengan kebutuhan siswa, sesuai dengan kondisi masyarakat sekitar, mengandung segi-segi etik, tersusun dalam ruang lingkup yang logis, dan bersumber dari buku.

### **c. Metode pembelajaran**

Metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, dan memberi latihan isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Metode pembelajaran yang ditetapkan guru memungkinkan siswa untuk belajar proses, bukan hanya belajar produk.

Belajar produk pada umumnya hanya menekankan pada segi kognitif. Sedangkan belajar proses dapat memungkinkan tercapainya tujuan belajar baik segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Oleh karena itu, metode pembelajaran pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran melalui proses. Dalam hal ini guru dituntut agar mampu memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Untuk melaksanakan proses pembelajaran perlu dipikirkan metode pembelajaran yang tepat. Menurut Sumiati dan Asra (2009: 92) ketepatan penggunaan metode pembelajaran tergantung pada kesesuaian metode pembelajaran materi pembelajaran, kemampuan guru, kondisi siswa, sumber atau fasilitas, situasi dan kondisi dan waktu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ketepatan penggunaan metode pembelajaran oleh guru memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan belajar baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Agar metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tepat, guru harus memperhatikan beberapa faktor, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kemampuan guru, kondisi siswa, sumber dan fasilitas, situasi kondisi dan waktu. Penggunaan metode pembelajaran dengan memperhatikan beberapa faktor di atas diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

#### **d. Media pembelajaran**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan berbagai sumber belajar baik dalam situasi kelas maupun di luar kelas. Dalam arti media yang digunakan untuk pembelajaran tidak terlalu identik dengan situasi kelas dalam pola pengajaran konvensional namun proses belajar tanpa kehadiran guru dan lebih mengandalkan media termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009: 179) mengklasifikasikan penggunaan media berdasarkan tempat penggunaannya, yaitu:

##### **1) Penggunaan media di kelas**

Pada teknik ini media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan media tersebut guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut.

##### **2) Penggunaan media di luar kelas**

Media tidak secara langsung dikendalikan oleh guru, namun digunakan oleh siswa sendiri tanpa instruksi guru atau melalui pengontrolan oleh orang tua siswa. Penggunaan media di luar kelas dapat dibedakan menjadi dua kelompok utama, yaitu penggunaan media tidak terprogram dan penggunaan media secara terprogram.

a) Penggunaan media tidak terprogram

Penggunaan media dapat terjadi di masyarakat luas. Hal ini ada kaitannya dengan keberadaan media massa yang ada di masyarakat. Penggunaan media ini bersifat bebas yaitu bahwa media itu digunakan tanpa dikontrol atau diawasi dan tidak terprogram sesuai tuntutan kurikulum yang digunakan oleh guru atau sekolah.

b) Penggunaan media secara terprogram

Media digunakan dalam suatu rangkaian yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang sedang berlaku. Peserta didik sebagai sasaran diorganisasikan dengan baik sehingga mereka dapat menggunakan media itu secara teratur, berkesinambungan dan mengikuti pola belajar mengajar tertentu.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan peralatan yang membawa pesan-pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam dan mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing, maka diharapkan guru dapat memilih media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Selain dalam memilih media pembelajaran, guru juga harus dapat memperlihatkan penggunaan media pembelajaran. Media



pembelajaran yang tidak digunakan secara maksimal juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

**e. Evaluasi pembelajaran**

Lee J. Cronbach (Suryadi, 2009: 212) merumuskan bahwa evaluasi sebagai kegiatan pemeriksaan yang sistematis dari peristiwa-peristiwa yang terjadi dan akibatnya pada saat program dilaksanakan pemeriksaan diarahkan untuk membantu memperbaiki program itu dan program lain yang memiliki tujuan yang sama. Evaluasi merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Dalam hubungannya dengan pembelajaran dijelaskan oleh Harjanto (2005: 277) evaluasi pembelajaran adalah penilaian atau penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan peserta didik kearah tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam hukum. Hasil penilaian ini dapat dinyatakan secara kuantitatif maupun kualitatif. Dari pengertian tersebut dapat diketahui salah satu tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mendapatkan data pembuktian yang akan mengukur sampai di mana tingkat kemampuan dan pemahaman peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian evaluasi menempati posisi yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Evaluasi yang diberikan oleh guru mempunyai banyak kegunaan bagi siswa, guru, maupun bagi guru itu sendiri. Menurut Sumiati dan Asra (2009: 200) hasil tes yang diselenggarakan oleh guru mempunyai kegunaan bagi siswa, diantaranya:

- 1) Mengetahui apakah siswa sudah menguasai materi pembelajaran yang disajikan oleh guru.
- 2) Mengetahui bagian mana yang belum dikuasai oleh siswa, sehingga dia berusaha untuk mempelajarinya lagi sebagai upaya perbaikan.
- 3) Penguatan bagi siswa yang sudah memperoleh skor tinggi dan menjadi dorongan atau motivasi untuk belajar lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan penilaian terhadap kemajuan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Adanya evaluasi pembelajaran keberhasilan pembelajaran dapat diketahui hasilnya. Oleh karena itu evaluasi pembelajaran harus disusun dengan tepat, agar dapat menilai kemampuan siswa dengan tepat.

**f. Peserta didik/siswa**

Siswa merupakan salah satu komponen inti dari pembelajaran, karena inti dari proses pembelajaran adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai suatu tujuan. Menurut Kimble dan Garnezy (dalam Sumiati dan Asra 2009: 38) sifat dan perubahan perilaku dalam belajar relatif permanen. Dengan demikian hasil belajar dapat diidentifikasi dari adanya kemampuan melakukan sesuatu secara permanen dan dapat diulang-ulang dengan hasil yang relatif sama. Seorang siswa perlu memiliki sikap disiplin belajar dengan melakukan latihan dan memperkuat dirinya sendiri untuk selalu terbiasa patuh dan mempertinggi daya kendali diri, sehingga

kemampuan yang diperoleh dapat diulang-ulang dengan hasil yang relatif sama.

Herlin Febriana Dwi Prasti (2011) mengemukakan disiplin merupakan suatu sikap moral siswa yang terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai – nilai ketaatan, kepatuhan, keteraturan dan ketertiban berdasarkan acuan nilai moral.

Slameto (2003: 2) menyatakan belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Disiplin belajar adalah suatu kondisi yang terbentuk melalui proses usaha seseorang yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban.

Dari berbagai pengertian di atas dapat diketahui bahwa siswa merupakan komponen inti dari pembelajaran, maka siswa harus memiliki disiplin belajar yang tinggi. Siswa yang memiliki disiplin belajar yang tinggi akan terbiasa untuk selalu patuh dan mempertinggi daya kendali diri, sehingga kemampuan yang sudah diperoleh siswa dapat diulang-ulang dengan hasil yang relatif sama.

**g. Pendidik/guru**

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (Martinis Yamin dan Maisah, 2009: 100) secara keseluruhan guru adalah figur yang menarik perhatian semua orang, entah dalam keluarga, dalam masyarakat maupun di sekolah. Guru dilihat sebagai sosok yang kharismatik, karena jasanya yang banyak mendidik umat manusia dari dulu hingga sekarang. E. Mulyasa (dalam Martinis Yamin dan Maisah, 2009: 101) juga menegaskan jika semua orang yakin bahwa guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah. Minat, bakat, kemampuan, dan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik tidak akan berkembang secara optimal tanpa bantuan seorang guru.

Secara umum tugas guru adalah sebagai fasilitator, yang bertugas menciptakan situasi yang memungkinkan terjadinya proses belajar pada diri siswa. Menurut Suciati, dkk (2007: 523) dalam menjalankan tugasnya sebagai fasilitator, ada dua tugas yang harus dikerjakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang efektif. Kedua tugas tersebut sebagai pengelola pembelajaran dan sebagai pengelola kelas.

Sebagai pengelola pembelajaran, guru bertugas untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Sebagai pengelola kelas, guru bertugas untuk menciptakan situasi kelas yang memungkinkan terjadinya pembelajaran yang efektif. Kedua tugas itu saling berkaitan satu dengan yang lain.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa guru merupakan komponen utama yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena tugas guru bukan hanya sebagai fasilitator namun ada dua tugas yang harus dikerjakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang efektif. Kedua tugas tersebut sebagai pengelola pembelajaran dan sebagai pengelola kelas.

#### **h. Lingkungan tempat belajar**

Lingkungan merupakan segala situasi yang ada disekitar kita. Suciati, dkk (2007: 5) menjelaskan bahwa lingkungan belajar adalah situasi yang ada di sekitar siswa pada saat belajar. Situasi ini dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Jika lingkungan ditata dengan baik, lingkungan dapat menjadi sarana yang bernilai positif dalam membangun dan mempertahankan sifat positif. Lingkungan terdiri dari lingkungan luar dan lingkungan dalam. Lingkungan luar diartikan sebagai gabungan faktor-faktor geografi dan sosial ekonomi yang mempengaruhi hubungan sekolah dengan masyarakatnya. Lingkungan dalam adalah bahan pokok bangunan dan ketersediaan peralatan untuk menunaikan tugas pengajaran dan belajar. M. Dalyono (2007: 129) juga menegaskan bahwa lingkungan itu sebenarnya mencakup segala material dan stimulus di dalam dan di luar individu, baik yang bersifat fisiologis, psikologis maupun sosio-kultural.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa lingkungan tempat belajar adalah segala situasi yang ada di sekitar siswa saat proses pembelajaran. Jadi lingkungan fisik tempat belajar adalah segala sesuatu

dalam bentuk fisik yang ada di sekitar siswa saat proses pembelajaran. Lingkungan yang ditata dengan baik akan menciptakan kesan positif dalam diri siswa, sehingga siswa menjadi lebih senang untuk belajar dan lebih nyaman dalam belajar.

### **3. Pengelolaan Proses Pembelajaran**

Mengajar merupakan suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses belajar mengajar. Tugas dan tanggung jawab seorang guru adalah mengelola proses belajar mengajar yang selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas belajar.

Menurut Sumiati dan Asra (2009: 4) peran guru dalam pembelajaran yang dapat membangkitkan aktivitas siswa sedikit-tidaknya menjalankan tugas utama, berikut ini: 1). Merencanaan pembelajaran, yang terinci dalam empat sub kemampuan yaitu perumusan tujuan pembelajaran, penetapan materi pembelajaran, penetapan kegiatan belajar mengajar, penetapan metode dan media pembelajaran, penetapan alat evaluasi: 2). Pelaksanaan pengajaran yang termasuk di dalamnya adalah penilaian pencapaian tujuan pembelajaran: 3). Mengevaluasi pembelajaran di mana evaluasi ini merupakan salah satu komponen pengukur derajat keberhasilan pencapaian tujuan, dan keefektifan proses pembelajaran yang dilaksanakan: 4). Memberikan umpan balik menurut Stone dan Nielson (Sumiati dan Asra, 2009: 7) umpan balik mempunyai fungsi untuk membantu siswa memelihara minat dan antusias siswa dalam melaksanakan tugas belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi

peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, serta pemberian sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik dapat berjalan dengan baik.

## **2. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)**

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan kurikulum berorientasi pada pencapaian kompetensi, oleh sebab itu kurikulum ini merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi atau yang kita kenal dengan KBK (kurikulum 2004). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, lahir dari semangat otonomi daerah, di mana urusan pendidikan tidak semuanya tanggung jawab pusat, akan tetapi sebagian menjadi tanggung jawab daerah, oleh sebab itu dilihat dari pola atau model pengembangan KTSP merupakan salah satu model kurikulum yang bersifat desentralistik. Dalam Standar Nasional Pendidikan (SNP Pasa 1, Ayat15), dijelaskan bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan.

Tujuan KTSP Menurut Mulyasa (2010:22) Secara umum tujuan di terapkannya KTSP adalah untuk memandirikan dan memberdayakan satuan pendidikan melalui pemberian kewenangan (otonomi) kepada lembaga pendidikan dan mendorong sekolah untuk melakukan pengambilan keputusan secara partisipatif dalam pengembangan kurikulum. Secara khusus tujuan di

terapkannya KTSP adalah untuk : 1. Meningkatkan mutu pendidikan melalui kemandirian dan inisiatif sekolah dalam mengembangkan kurikulum, mengelola dan memberdayakan sumber daya yang tersedia. 2. Meningkatkan kepedulian warga sekolah dan masyarakat dalam pengembangan kurikulum melalui pengambilan keputusan bersama. 3. Meningkatkan kompetisi yang sehat antara satuan pendidikan tentang kualitas pendidikan yang akan dicapai.

Komponen-Komponen KTSP adalah sebagai berikut:

a. Visi dan Misi Satuan Pendidikan

Dalam mengembangkan visinya, kepala sekolah harus mampu mendayagunakan kekuatan-kekuatan yang relevan bagi kegiatan internal sekolah. Kekuatan-kekuatan tersebut dapat dibagi dalam dua kelompok. Pertama, kekuatan yang berhubungan dengan apa yang sedang berlangsung di luar sekolah.

Kedua, kekuatan yang berhubungan dengan klien pendidikan yaitu latar belakang sosial, aspirasi keuangan, sumber-sumber masyarakat dan karakteristik lingkungan. Kepala sekolah dalam mengembangkan visinya harus mampu menyeleksi secara berkelanjutan atas kelompok-kelompok kekuatan tersebut.

b. Tujuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

Dalam pengembangan KTSP, satuan pendidikan harus mampu menyusun program peningkatan umum yang mencakup tujuan, sasaran dan target yang akan dicapai untuk program jangka pendek maupun jangka panjang.



Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia setiap keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

c. Menyusun Kalender Pendidikan

Kalender pendidikan adalah pengaturan waktu kegiatan pembelajaran peserta didik selama satu tahun ajaran. Kalender pendidikan mencakup permulaan tahun ajaran, minggu efektif belajar, waktu pembelajaran efektif dan hari libur.

Setiap permulaan tahun pelajaran, setelah/madrasah menyusun kalender pendidikan untuk mengatur waktu kegiatan pembelajaran selama satu tahun ajaran yang mencakup permulaan tahun pelajaran, minggu efektif belajar, waktu pembelajaran efektif dan hari libur.

Pengaturan waktu belajar di sekolah/madrasah mengacu pada Standar Isi dan disesuaikan dengan kebutuhan daerah, karakteristik sekolah/madrasah, kebutuhan peserta didik dan masyarakat, serta ketentuan dari pemerintah/pemerintah daerah.

d. Struktur Muatan KTSP

Struktur muatan KTSP mencakup mata pelajaran, muatan lokal, kegiatan pengembangan diri, pengaturan beban belajar, kenaikan kelas, penjurusan dan kelulusan, pendidikan kecakapan hidup, pendidikan berbasis keunggulan lokal dan global.

e. Silabus

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu dan atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar.

Silabus merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian.

f. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus.

**3. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah penjabaran silabus ke dalam unit-unit atau satuan kegiatan pembelajaran untuk dilaksanakan di kelas. Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan rencana operasional pembelajaran yang memuat beberapa indikator yang terkait untuk dilaksanakan dalam satu atau dua kali pertemuan di kelas. RPP, dan juga silabus, hendaknya disusun dengan mempertimbangkan waktu pertemuan atau alokasi waktu jam pelajaran dan minggu efektif dalam satu tahun pelajaran. Satu pertemuan bisa berlangsung selama 1 kali jam pelajaran, 2 kali jam pelajaran, atau 3 kali jam pelajaran tergantung di jadwal pelajaran sekolah. Alokasi waktu untuk satu jam pelajaran di SD/MI 35 menit, di SMP/MTs 40

menit, dan di SMA/MA 45 menit alokasi waktu dan minggu dalam satu tahun pelajaran adalah 34-38 minggu.

Dalam setiap pembelajaran , guru akan membuat RPP untuk memudahkan dalam mengajar. Penyusunan RPP dapat dilakukan pada awal semester atau awal tahun pelajaran dengan maksud agar RPP telah tersedia terlebih dahulu dalam setiap awal pelaksanaan pembelajaran. Kurikulum 2013 untuk Sekolah Dasar menggunakan pendekatan tematik.

RPP tematik dan mata pelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 merupakan rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu tema/mapel dengan tahapan sebagai berikut:

**a. Mengkaji Silabus Mata Pelajaran**

Secara umum untuk setiap pembelajaran pada setiap silabus terdapat empat Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan aspek kompetensi inti (sikap kepada Tuhan, sikap diri dan terhadap lingkungan, pengetahuan, dan keterampilan). Untuk mencapai empat KD tersebut, di dalam silabus dirumuskan kegiatan peserta didik secara umum dalam pembelajaran berdasarkan standar proses. Kegiatan peserta didik ini merupakan rincian dari eksplorasi, elaborasi, konfirmasi, dan evaluasi yakni: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah dan mengkomunikasikan.

#### **b. Mengkaji Buku Guru**

Buku guru merupakan standar minimal yang dapat dikembangkan jika guru merasa perlu mengembangkannya sesuai dengan kondisi sekolah. Terutama yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, guru dapat menyesuaikan sesuai dengan alat dan bahan praktikum atau media belajar yang tersedia di sekolah atau model-model pembelajaran yang dipilih pendidik.

#### **c. Mengkaji buku siswa**

Buku siswa merupakan buku sumber belajar bagi siswa/peserta didik yang memuat hal-hal berikut, yaitu judul bab, informasi kompetensi dasar yang sesuai dengan topik pada setiap bab. Pada setiap bab dilengkapi dengan peta konsep, pengantar, bagian kegiatan siswa, baik eksperimen maupun non eksperimen atau diskusi, latihan soal, rangkuman, evaluasi, dan tugas bagi peserta didik.

#### **d. Mengembangkan Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antara peserta didik, peserta didik dengan pendidik, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian Kompetensi Dasar. Pengalaman belajar yang dimaksud dapat terwujud melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik. Pengalaman belajar memuat kecakapan hidup yang perlu dikuasai peserta didik. Hal-hal yang harus

diperhatikan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran disusun untuk memberikan bantuan kepada peserta didik, khususnya guru agar dapat melaksanakan proses pembelajaran secara profesional.
- 2) Kegiatan pembelajaran memuat rangkaian kegiatan manajerial yang dilakukan para pendidik, agar peserta didik dapat melakukan kegiatan seperti pada silabus.
- 3) Kegiatan pembelajaran untuk setiap pertemuan merupakan skenario langkah-langkah pendidik dalam membuat peserta didik aktif belajar. Kegiatan ini diorganisasikan menjadi kegiatan pendahuluan , inti, dan penutup.

#### **e. Penjabaran Jenis Penilaian**

Di dalam silabus telah ditentukan jenis penilaiannya. Penilaian pencapaian Kompetensi Dasar peserta didik dilakukan berdasarkan indikator. Penilaian dilakukan dengan menggunakan tes dan nontes dalam bentuk tertulis maupun lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penggunaan portofolio, penilaian diri, dan penilaian hasil karya berupa tugas proyek dan produk. Penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik, yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan. Data ini akan menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.

#### **f. Menentukan Alokasi Waktu**

RPP dibuat per kegiatan tatap muka untuk satu hari pembelajaran. Durasi waktu pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan satuan pendidikan. Untuk SD/MI empat jam pelajaran, satu jam pelajaran adalah 35 menit.

#### **g. Menentukan Sumber Belajar**

Sumber belajar adalah rujukan, obyek atau bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, yang berupa media cetak dan elektronik, narasumber, serta lingkungan fisik, alam, sosial, dan budaya.

Terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP, yaitu:

- a. Kompetensi yang dirumuskan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harus jelas, makin konkrit kompetensi makin mudah diamati, dan makin tepat kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan untuk membentuk kompetensi tersebut.
- b. Rencana pelaksanaan pembelajaran harus sederhana dan fleksibel, serta dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran, dan kompetensi peserta didik.
- c. Kegiatan yang disusun dan dikembangkan dalam pelaksanaan pembelajaran harus menunjang, dan sesuai dengan kompetensi dasar yang akan diwujudkan.

- d. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dikembangkan harus utuh dan menyeluruh, serta jelas pencapaiannya.
- e. Harus ada koordinasi antar komponen pelaksana program di sekolah, terutama apabila pembelajaran dilaksanakan secara tim (team teaching) atau dilaksanakan di luar kelas, agar tidak mengganggu jam-jam pelajaran yang lain.

Secara sederhana komponen RPP berbasis KTSP meliputi hal-hal berikut:

- a. Identitas meliputi: Mata Pelajaran, Satuan Pendidikan, Kelas, Semester, Pertemuan Ke, dan Alokasi Waktu.
- b. Kompetensi dasar.
- c. Indikator.
- d. Tujuan Pembelajaran, sesuatu yang akan dicapai dan mengacu pada indikator.
- e. Materi standar, garis besar atau pokok-pokok yang langsung berkaitan dengan indikator dan tujuan pembelajaran.
- f. Metode pembelajaran, cara yang akan ditempuh untuk mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya ceramah, tanya jawab, karya wisata, dan cara lainnya.
- g. Kegiatan pembelajaran meliputi: Kegiatan awal (pembukaan), kegiatan inti (pembentukan kompetensi), dan kegiatan akhir (penutup).
- h. Sumber belajar, meliputi alat peraga, media, dan bahan pembelajaran/buku sumber.

- i. Penilaian, dibuat untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar.

#### **4. Pembelajaran Penjas**

Mengajar tidak mungkin tidak mengenal anak, sehingga sebagai seorang tenaga pengajar atau guru diharuskan mengenal anak baik secara psikologis maupun secara fisik. Dalam belajar efektif baru akan terwujud bila anak-anak itu sendiri turut aktif dalam merumuskan serta memecahkan masalah. Jadi peserta didik juga menjadi penentu dalam aktivitas belajar.

Menurut Oemar Hamalik (2008: 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tujuan pembelajaran. Pembelajaran menurut E. Mulyasa (2002: 100) adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

Kegiatan pembelajaran diarahkan guna memberdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai semua kompetensi yang diharapkan. Pemilihan metode yang tepat juga sangat penting bagi tercapainya tujuan dari pembelajaran. Metode pembelajaran pada dasarnya adalah untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran yang sifatnya masih konseptual, namun operasional dapat digunakan berbagai metode dan teknik pembelajaran tertentu (Alnedral 2015: 97). Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, di antaranya ceramah, demonstrasi, diskusi kelas, simulasi, bermain peran,



pengalaman lapangan, *brainstorming*, permainan, rangkaian bermain, rangkaian latihan, dan metode tugas.

Dalam belajar mengajar terjadi proses interaksi, guru sebagai subjek pendidik berusaha dengan aktif untuk memberikan pelajaran, sedangkan siswa aktif mengikuti pelajaran sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru. Proses pembelajaran selain diawali dengan perencanaan yang bijak, juga harus didukung dengan pengembangan strategi yang mampu membelajarkan siswa. Pengelolaan pembelajaran merupakan interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dalam pelaksanaannya pendidikan jasmani dilakukan melalui beberapa langkah – langkah. Menurut Alnedral (2015: 137) pada standar proses kegiatan pembelajaran terdiri dari langkah – langkah yang memuat unsur kegiatan pendahuluan/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

#### **a. Pendahuluan**

Pada kegiatan pendahuluan diharapkan terdapat kegiatan antara lain:

1. Orientasi, memusatkan perhatian peserta didik pada materi yang akan diajarkan dengan cara menunjukkan benda yang menarik, memberikan ilustrasi, membaca berita di surat kabar, menampilkan *slide* animasi, fenomena alam, fenomena sosial atau lainnya.
2. Apersepsi, memberikan persepsi awal kepada peserta didik tentang materi yang akan diajarkan.

3. Motivasi, guru memberikan gambaran manfaat mempelajari gempa bumi, bidang–bidang pekerjaan berkaitan dengan gempa bumi, dan sebagainya.
4. Pemberian acuan, biasanya berkaitan dengan kajian ilmu yang akan dipelajari. Acuan dapat berupa penjelasan materi pokok dan materi pelajaran secara garis besar.
5. Pembagian kelompok belajar, dan penjelasan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar (sesuai dengan rencana langkah-langkah pembelajaran).

**b. Kegiatan Inti**

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik, namun tetap efektif.

Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.

**c. Kegiatan Penutup**

Pada kegiatan penutup RPP dicantumkan dengan cara apa guru mengarahkan peserta didik untuk membuat rangkuman/simpulan. Pemberian tes atau tugas, refleksi dan memberikan arahan tindak lanjut

pembelajaran, dapat berupa kegiatan di luar kelas, di rumah atau tugas sebagai bagian pengayaan.

Pada pembelajaran penjas diarahkan untuk mencapai tiga kategori atau domain kompetensi yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif meliputi pembelajaran terhadap pengetahuan dan penerapannya, domain afektif meliputi akuisisi terhadap sikap perilaku tersebut. Terakhir adalah domain psikomotor yaitu pengembangan jasmani dan keterampilan *neuromuscular* sehingga terbentuklah keterampilan gerak sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dalam kurikulum.

Selain itu pada kegiatan penutup juga ada penilaian proses dan hasil belajar. Berikut ini Penilaian proses dan hasil belajar kelompok mata pelajaran PJOK sesuai Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 dilakukan melalui:

- 1) Observasi sikap secara berkesinambungan.
- 2) Penilaian diri untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan peserta didik yang bersangkutan
- 3) Penilaian antar peserta didik dengan instrumen peserta didik.
- 4) Jurnal perilaku peserta didik.
- 5) Tes tulis, tes lisan, dan penugasan (pekerjaan rumah)
- 6) Tes praktik berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas sesuai dengan tuntutan kompetensi.
- 7) Proyek pengerjaan tugas yang diberikan meliputi proses perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan.

- 8) Portofolio, berupa kumpulan seluruh karya peserta didik dalam bidang dan kurun waktu tertentu.

## **5. Hakikat permainan bola kecil**

Permainan bola kecil merupakan salah satu permainan yang cukup diminati oleh siswa Sekolah Dasar. Ada beberapa jenis permainan bola kecil yang diajarkan di Sekolah Dasar, antara lain kasti, *rounders*, *kippers*, bola bakar. Kebanyakan dari guru hanya mengajarkan beberapa saja karena waktu yang cukup terbatas dan beberapa materi lain yang cukup banyak harus disampaikan kepada siswa.

Berikut ini macam–macam permainan bola kecil:

### **a. *Rounders***

Permainan *rounders* adalah suatu permainan menggunakan bola kecil yang dilakukan secara beregu, yang terdiri dari 12 pemain dan 6 pemain cadangan. Permainan *rounders* merupakan perpaduan antara memukul, menangkap dan melempar bola. Permainan ini membutuhkan kerjasama dan kekompakkan semua pemain.

Teknik dasar permainan *rounders* meliputi: teknik melempar bola, teknik menangkap bola, dan teknik memukul bola *rounders*. Untuk lebih jelas akan diuraikan di bawah ini (Dadan Heryana, 2010: 68)

#### **1) Teknik melempar bola *rounders***

Dalam permainan *rounders* melempar bola dibedakan menjadi 3 jenis yaitu:

- a) Lemparan melambung, yaitu lemparan yang dimulai dari ayunan belakang atas kepala dengan arah bola ke atas jauh. lemparan melambung digunakan untuk melakukan operan yang jaraknya jauh. cara melakukannya adalah sebagai berikut: Salah satu kaki di depan (biasanya kaki kiri), tangan kanan memegang bola ditarik ke belakang atas kepala, tangan kiri rileks berada di depan dada. posisi badan agak condong ke belakang. Selanjutnya bola dilempar dengan kuat ke arah atas depan sehingga laju bola membentuk parabola.
- b) Lemparan bola *rounders* mendatar yaitu lemparan bola yang arahnya horizontal atau mendatar setinggi dada. Cara melakukan lemparan mendatar dimulai dengan satu kaki ke depan (biasanya kaki kiri), tangan kanan memegang bola setinggi dada kemudian tarik tarik ke samping badan, sedangkan tangan kiri rilek di depan dada. Lemparakan bola dengan cara melakukan ayunan lurus ke depan (horizontal), sikap akhir kaki belakang maju selangkah ke depan.
- c) Lemparan Menyusur Tanah yaitu lemparan bola *rounders* yang arah bolanya menggelinding atau menyusur di tanah. Cara melakukannya posisi awal sama seperti akan melakukan lemparan mendatar, tetapi ayunan bukan mendatar melainkan ke arah bawah, hal ini akan menjadikan bola menyusur di lantai,

## 2) Teknik Menangkap Bola

Teknik menangkap bola juga di bedakan menjadi 3 macam cara yaitu:

- a) Teknik Menangkap Bola Melambung yaitu jika arah bola yang datang arahnya dari atas. Untuk menangkap bola seperti ini posisi kaki depan belakang, pandangan ke arah datangnya bola, kedua tangan membentuk seperti corong, selanjutnya bergerak ke arah datangnya bola. bola ditangkap menggunakan kedua tangan (telapak tangan) yang membentuk corong, pada saat bola sampai di tangan segera menutup kedua tangan dan melakukan gerakan lanjutan menarik tangan sedikit ke arah dada agar tidak terjadi benturan yang keras antara bola dengan tangan.
- b) Teknik Menangkap Bola Mendatar. Untuk cara menangkap bola mendatar prinsipnya hampir sama dengan menangkap bola melambung, perbedaannya posisi telapak tangan menghadap ke depan, pada saat perkenanan bola langsung menutup telapak tangan dan menarik sedikit ke arah dada agar benturan dengan bola dapat dikurangi.
- c) Teknik Menangkap Bola menyusur di lantai yaitu dengan cara jongkok satu kaki di depan, arah pandangan mata ke arah datangnya bola, kedua telapak tangan membuka dengan posisi di atas tanah, jika bola sampai di tepak tangan segera menutupnya dan siap untuk melakukan gerakan berikutnya.

### 3) Cara memukul bola

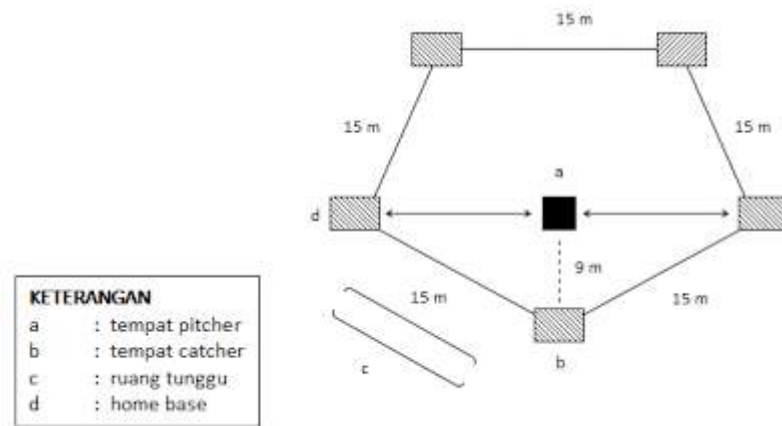
Teknik memukul bola merupakan keterampilan yang perlu dipelajari dan dikuasai karena dengan pukulan yang baik kita dapat menguasai permainan. Memukul bola ini terdiri atas dua jenis pukulan, yaitu pukulan dengan ayunan (*swing*) dan pukulan tanpa ayunan (*bunt*). Pukulan tanpa ayunan (*bunt*) adalah pukulan yang hanya menyentuhkan kayu pemukul dengan bola tanpa mengayunkan kayu pemukul. Pemukul hanya menunggu bola mengenai kayu pemukul sehingga pantulan bola jatuhnya dekat dari pemukul. Pukulan tanpa ayunan (*bunt*) merupakan suatu teknik untuk mengelabui regu penjaga.

Cara melakukan pukulan, yaitu:

1. Berdiri dengan posisi badan menyamping dari arah datangnya bola.
2. Posisi kedua kaki dibuka selebar bahu.
3. Telapak kaki sejajar dengan lutut sedikit ditekuk.
4. Badan sedikit condong ke depan.
5. Pemukul dipegang dengan erat oleh kedua tangan dan berada di samping telinga kanan.
6. Pandangan mata lurus ke arah datangnya bola atau lemparan.

Lapangan permainan *rounders* berbentuk segi lima beraturan dengan panjang tiap sisi 15 meter, pada setiap sudut terdapat *base* yang berbentuk bujur sangkar yang digunakan sebagai tempat hinggap

pemain. Untuk lebih jelasnya tentang lapangan permainan *rounders* lihat gambar di bawah.



Gambar 1. Lapangan *rounders*

Permainan *rounders* memiliki peraturan-peraturan yang harus diperhatikan. Berikut beberapa peraturan yang harus dijalankan dalam permainan *rounders*. Peraturan ini dibuat dengan tujuan agar dalam permainan dapat berjalan dengan baik dan sportif. Peraturan-peraturan tersebut, yaitu:

1. Permainan *rounders* dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri atas 12 pemain, dengan pemain cadangan sebanyak 6 orang.
2. Sebelum permainan dimulai, diadakan undian. Regu yang memenangkan undian berhak memilih menjadi regu pemukul atau regu jaga.
3. Pemukul diberi kesempatan memukul sebanyak 3 kali, apabila pukulan pertama atau kedua baik, ia harus berlari menuju *base*.
4. Urutan memukul bola sesuai dengan nomor yang telah ditentukan.



5. Pemukul yang antri di belakangnya tidak boleh mendahului pemukul di depannya.
6. Setiap *base* hanya boleh diisi oleh satu orang pemain saja.
7. Setiap pemain regu pemukul berpindah *base*, regu jaga boleh mematikan dengan cara mengetik atau membakar *base*.
8. Lama permainan *rounders* ditentukan oleh inning. Satu inning, yaitu satu kali menjadi regu pemukul dan satu kali menjadi regu penjaga. Untuk peraturan resmi permainan dilakukan dalam 7 inning.

Pertukaran tempat terjadi apabila:

1. Regu penjaga berhasil mematikan regu pemukul sebanyak 6 kali.
2. Regu penjaga berhasil menangkap bola yang dipukul regu pemukul sebanyak 5 kali.

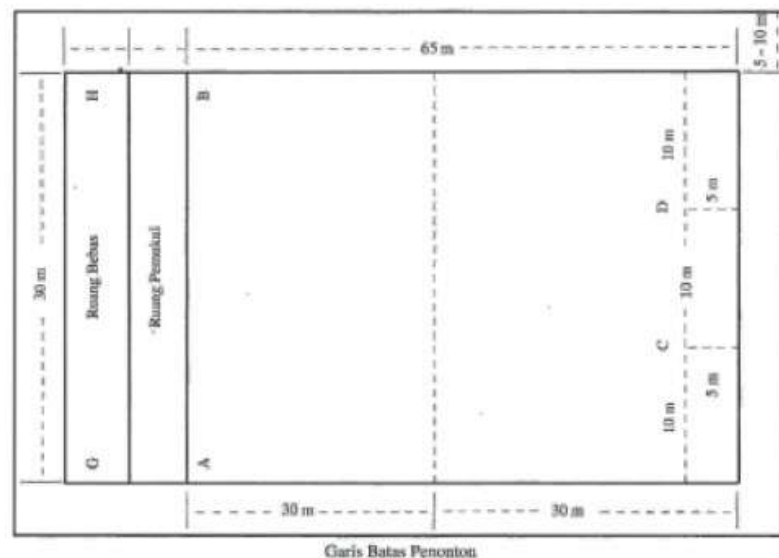
Cara menentukan nilai atau angka, yaitu:

1. Setiap *base* yang dilewati pemain mendapat angka 1.
2. Jika dibakar atau terkena tik, tidak mendapat nilai pada *base* tersebut.
3. Apabila dapat kembali ke ruang tunggu dengan pukulan sendiri dan setiap *base* selamat maka akan mendapat angka 6.
4. Kemenangan diraih oleh regu yang berhasil mengumpulkan jumlah poin yang paling banyak.

b. *Kippers*

Permainan *kippers* berasal dari bahasa Belanda, yaitu Kiepers. Permainan ini dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing regu terdiri atas 12 orang. Regu pemukul harus mengumpulkan angka / nilai sebanyak mungkin. Sementara itu regu penjaga harus berusaha supaya lawan tidak memperoleh angka/nilai. Seorang pemain dapat memperoleh angka/nilai jika dapat memukul dengan baik. Selanjutnya, lari menuju tiang hinggap dan kembali ke daerah regu pemukul.

Lapangan permainan berukuran 65 x 30 meter. Ruang pukul 5 x 15 meter. Ruang regu pemukul 5 x 15 meter.



Gambar 2. Lapangan *kippers*

Peralatan yang harus disiapkan ketika akan bermain *kippers* adalah:

1. Pemukul: Terbuat dari kayu dengan panjang 60 cm. Garis tengah pemukul 3,5 cm.

2. Bola: Bola terbuat dari karet elastis. Berat bola 80 gram dan garis tengah 7 cm.
3. Tiang hinggap: Dua buah tiang yang terbuat dari besi atau bambu. Panjang tiang 1,5 m dengan garis tengah 2 cm. Bagian atas tiang atas dibengkokkan atau berbentuk melingkar (C & D).
4. Tiang bendera: Ukurannya sama dengan tiang hinggap. Berjumlah 2 buah. Di bagian atas tiang diberi bendera dengan warna terang supaya mudah dilihat.
5. Tiang kecil: Tiang kecil diletakkan di sudut-sudut lapangan. Ujung tiang diberi bendera.

Untuk dapat memainkan permainan *kippers*, kita harus menguasai beberapa teknik dasar. Teknik dasar permainan *kippers* adalah sebagai berikut:

a. Menangkap bola

Cara menangkap bola dalam permainan *kippers* adalah sebagai berikut:

- 1) Buka kaki agak lebar, lutut agak ditekuk.
- 2) Kedua tangan di depan dada dengan jari-jari tangan terbuka.
- 3) Perhatikan datangnya bola. Bola ditangkap dengan rileks dan searah dengan arah larinya bola

b. Melempar bola

Mengoper bola harus menggunakan teknik yang benar. Tujuannya adalah supaya bola mudah untuk ditangkap oleh teman

seregu. Dengan demikian, kemenangan regu dapat diraih. Beberapa cara melempar bola dalam permainan *kippers*, adalah sebagai berikut:.

1) Lemparan ayunan atas

Lemparan ayunan atas. Sikap kaki kuda-kuda, kaki kanan dan tangan kanan dengan memegang bola direntangkan ke kanan belakang agak ke atas. Awalan melempar, condongkan badan ke belakang, tangan kanan ditarik ke belakang dan tangan kiri mengambil sikap keseimbangan. Ayunkan tangan kanan kuat ke depan dengan kaki kanan melangkah ke depan (sebagai gerak ikutan). Pada akhir pelepasan bola pergelangan tangan melecut hingga jari-jari tangan menghadap ke bawah. Kegunaan lemparan ini akan mencapai jarak sedang.

2) Lemparan ayunan bawah

Sikap kuda-kuda kaki kanan di belakang. Badan condong ke belakang, tekuklah kaki lebih dalam. Julurkan tangan kanan memegang bola dengan lurus, dan tegak lurus dengan badan. Ayunkan lengan tangan kanan sedemikian rupa, hingga perlepasan bola itu kira-kira membentuk sudut 45 dengan garis horizontal. Guna lemparan ini untuk mencapai jarak jauh.

c. Memukul

Teknik memukul sesuai dengan tujuan arah bola dapat dibedakan yaitu: melambung jauh, datar ke depan, menyamping ke kiri, dan menyamping ke kanan. Sementara itu arah bola dalam teknik

memukul ini sangat tergantung kepada: sudut arah ayunan pemukul, sudut perkenaan bola dengan pemukul, serta sikap badan dan posisi kaki.

Pertandingan *kippers* memiliki durasi lama permainan minimal 2 x 20 menit, maksimalnya 2 x 30 menit, tidak terhitung waktu istirahat yaitu 10 menit. Untuk lebih jelasnya berikut dijelaskan mengenai peraturan permainan *kippers*.

1. Waktu permainan berupa *inning* (masing-masing regu mempunyai kesempatan sama untuk menjadi regu jaga dan regu pemukul)
2. Satu regu terdiri atas 12 pemain mengenakan nomor dada dari 1 sampai 12. Dasar nomor dada untuk tiap regu harus berbeda.
3. Kewajiban regu pemukul: memukul bola, lari ke tiang hinggap, dan kembali ke ruang pemukul (B).
4. Kewajiban regu penjaga sebagai berikut.
  - a) Menangkap bola yang dipukul.
  - b) “Mematikan” pelari dengan melempar bola.
  - c) “Membakar ruang” regu pemukul bila tidak ada pemukul lagi.
  - d) Pemukul harus melambungkan bola sendiri.
  - e) Pukulan dinyatakan baik, bila bola jatuh di daerah lapangan (30 meter) dan boleh berlari menuju tiang hinggap.
  - f) Ketentuan pelari sebagai berikut:
    - 1) Bila bola dikembalikan ke ruang regu pemukul atau ruang pukul, baik melambung atau menyusur tanah, melewati garis

batas ruang regu pemukul dari lapangan permainan, pelari harus berhenti di tempat.

- 2) Bila bola hilang pelari harus berhenti, dan boleh berlari lagi bila bola telah ditemukan dan dimasukkan ke dalam lapangan permainan.
- 3) Seorang pemain yang tidak terkena lemparan boleh langsung masuk ke ruang pemukul (B), tanpa menuju tiang hinggap (C atau D) lebih dahulu.
- 4) Seorang pemukul yang sah pukulannya, boleh tetap tinggal di ruang pukul, kalau dipandangnya membahayakan.
5. Seorang pelari yang menurut perhitungannya dalam situasi membahayakan, boleh kembali ke tiang hinggap, atau ke ruang pukul.
6. Pemukul yang salah atau meleset pukulannya tidak boleh berlari, tetapi harus menunggu atas pukulan yang sah dari teman berikutnya.
7. Bila regu pemukul tinggal seorang lagi maka pemukul ini diberi kesempatan untuk memukul 3 kali pukulan sah.
8. Lemparan untuk “mematikan” lawan. Lemparan harus mengenai bagian bahu ke bawah. Penjaga tidak boleh berlari dengan membawa bola. Jadi, harus mengoper dengan kawan supaya dapat mendekati pelari. Lemparan yang mengenai pelari dapat menyebabkan pergantian. Operan bola harus dilakukan dengan satu tangan.
9. Bola tangkap dan cara pergantian. Bola tangkap harus dilakukan dengan tangan satu. Pada waktu bola tangkap yang ketiga si

penangkap harus melemparkan bola tegak lurus ke atas, dengan membelakangi ruang pukul dan regu jaga secepatnya menuju ke ruang regu pemukul atau ke tiang hinggap. Hal ini karena pada peristiwa ini dapat dikenai lemparan. Bola yang dilemparkan oleh penjaga, dapat ditangkap oleh bekas regu pemukul untuk mematikan lawan.

#### 10. Penilaian

- a) Bola tangkap memperoleh nilai 1 (satu).
- b) Kembali ke ruang partai pemukul, dengan pukulan yang sah atas pukulan sendiri memperoleh nilai 2 (dua).
- c) Kembali atas pukulan kawan, dan pelari itu tidak melakukan kesalahan pukul, mendapat nilai 1 (satu).

#### c. Kasti

Kasti merupakan salah satu jenis permainan bola kecil beregu. Kasti merupakan bentuk permainan tradisional yang mengutamakan beberapa unsur kekompakan, ketangkasan dan kegembiraan. Permainan ini biasa dilakukan di lapangan terbuka, pada anak-anak usia sekolah dasar, permainan ini bisa melatih kedisiplinan diri serta memupuk rasa kebersamaan dan solidaritas antar teman. Agar dapat bermain kasti dengan baik kita dituntut memiliki beberapa keterampilan yaitu memukul, melempar, dan menangkap bola serta kemampuan lari. Kasti dimainkan oleh 2 regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Permainan kasti sangat mengandalkan kerjasama pemain dalam satu regu.

Agar dapat bermain kasti dengan baik kita dituntut menguasai teknik dasar bermain kasti. Adapun teknik dasar permainan kasti ada 3, yaitu teknik melempar, menangkap, dan memukul bola.

#### 1) Teknik Melempar Bola

##### a) Melempar Bola Menyusur Tanah

Cara melakukan:

- i) Bola dipegang pada pangkal ruas jari tangan
- ii) Posisi badan membungkuk
- iii) Ayunan lengan belakang ke depan melalui bawah
- iv) Bola dilempar menyusur tanah ke sasaran

##### b) Melempar Bola Mendatar

Cara melakukan:

- i) Bola dipegang pada pangkal ruas jari tangan, diantara jari telunjuk, jari tengah, dan jari manis. Sedangkan jari kelingking dan ibu jari mengontrol bola agar tidak jatuh
- ii) Badan condong ke belakang, ayunan lengan dari bawah ke atas
- iii) Bola dilempar mendatar setinggi dada ke arah sasaran

##### c) Melempar Bola Melambung

Cara melakukan:

- i) Bola dipegang pada pangkal ruas jari tangan, diantara jari telunjuk, jari tengah, dan jari manis. Sedangkan jari kelingking dan ibu jari mengontrol bola agar tidak jatuh
- ii) Badan condong ke belakang, ayunan lengan dari bawah ke atas



- iii) Melempar dengan tangan terkuat. Apabila melempar dengan tangan kanan, maka kaki kiri berada di depan, begitu sebaliknya.
  - iv) Bola dilempar melambung diikuti gerakan lanjutan dengan melangkahkan kaki ke belakang ke depan.
  - v) Pandangan mata ke arah sasaran lemparan
- d) Melempar Bola Memantul Tanah
- Cara melakukan:
- i) Posisi kaki ditekuk dan badan condong ke depan
  - ii) Ayunan lengan ke arah depan bawah
  - iii) Bola dilempar memantul tanah ke sasaran

## 2) Teknik Menangkap Bola

Teknik menangkap bola kasti ada 4 macam, yaitu:

- a) Menangkap Bola Mendatar
- b) Menangkap Bola Melambung
- c) Menangkap Bola Menyusur Tanah
- d) Menangkap Bola Memantul Tanah

Cara melakukan 4 teknik ini pada dasarnya sama, yaitu

- 1. Pandangan mata tertuju pada arah datangnya bola
- 2. Menangkap dengan kedua tangan dengan kedua telapak tangan dibuka membentuk setengah bola
- 3. Saat perkenaan bola pertama dengan telapak tangan, diikuti sedikit tarikan tangan ke belakang.

### 3) Teknik Melambungkan Bola

Teknik melambungkan bola digunakan untuk memberikan umpan yang baik kepada pemukul.

Cara melakukan:

- a) Berdiri tegak. Jika melempar dengan tangan kanan, maka kaki kanan berada di depan
- b) Bola dipegang dengan tangan kanan di depan paha kanan
- c) Badan condong ke depan
- d) Putar lengan kanan (yang memegang bola) ke belakang  $360^\circ$
- e) Langkahkan kaki kiri ke depan, ayunkan lengan ke depan dan lepaskan bola saat berada di samping paha kanan disertai lecutan pergelangan tangan

### 4) Teknik Memukul Bola

Cara melakukan:

- a) Pegang alat pemukul di bagian yang lebih kecil dengan satu tangan
- b) Berdiri menyamping sehingga pelambung berada di samping kiri pemukul
- c) Kedua kaki dibuka selebar bahu
- d) Letakkan alat pemukul di atas bahu sebelah kanan dengan siku tangan yang memegang alat pemukul ditekuk
- e) Pandangan ke arah pelambung dan datangnya bola
- f) Ayunkan alat pemukul dengan meluruskan siku disertai lecutan pergelangan tangan saat bola dalam jangkauan pukulan

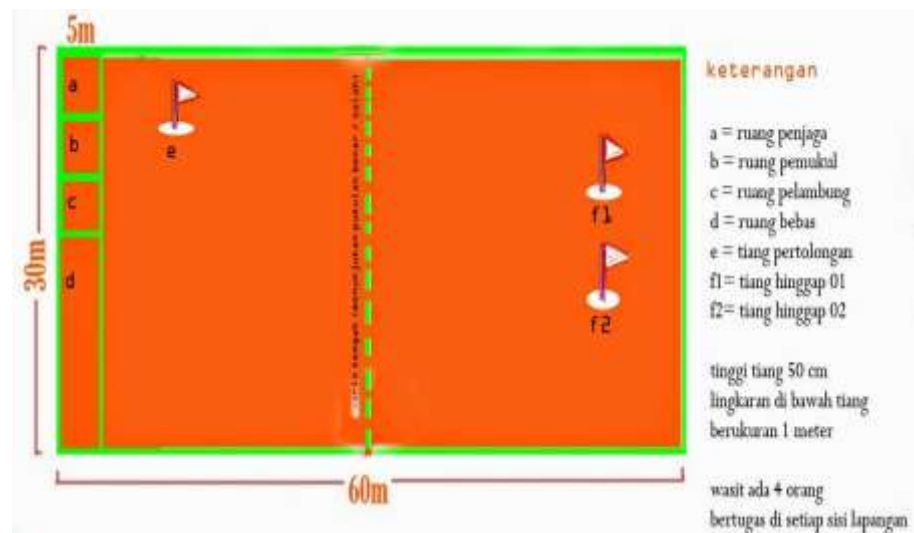
- g) Diikuti gerakan lanjutan dengan melangkahkan kaki belakang ke depan

Pelaksanaan permainan kasti, akan memerlukan peralatan dan juga peraturan yang akan menunjang jalannya permainannya. Berikut akan dijelaskan mengenai peralatan dan peraturan ketika bermain kasti.

1) Peralatan

- a) Lapangan. Lapangan kasti berbentuk persegi panjang dengan ukuran:

- i) Panjang: 60 – 70 meter
- ii) Lebar: 30 meter
- iii) Ruang hinggap: 3
- iv) Ruang bebas: 1



Gambar 3. Lapangan Kasti

- b) Pemukul: terbuat dari kayu
- c) Bola Kasti: terbuat dari karet

## 2) Peraturan Permainan Kasti

- a) Jumlah Pemain. Jumlah pemain kasti tiap regu adalah 12 orang, dengan salah satu pemain bertindak sebagai kapten. Setiap pemain wajib mengenakan nomor dada dari 1 sampai 2.
- b) Waktu Permainan. Waktu permainan dilakukan dalam 2 babak. Tiap-tiap babak 20 – 30 menit. Di antara tiap babak diberikan istirahat 15 menit.
- c) Wasit. Pertandingan kasti dipimpin oleh seorang wasit dibantu 3 orang penjaga garis dan 1 orang pencatat waktu.
- d) Regu Pemukul
  - i) Setiap pemain berhak memukul satu kali, kecuali pemain terakhir berhak memukul sampai 3 kali.
  - ii) Sesudah memukul, alat pemukul harus diletakkan di dalam ruang pemukul. Apabila alat pemukul diletakkan di luar, maka pemain tersebut tidak mendapatkan nilai, kecuali jika ia segera meletakkannya di dalam ruang pemukul.
  - iii) Pukulan dinyatakan benar apabila bola yang dipukul melampaui garis pukul, tidak jatuh di ruang bebas, dan tidak mengenai tangan pemukul.
- e) Regu Penjaga

Regu penjaga bertugas:

- i) Mematikan lawan dengan cara melemparkan bola ke pemukul atau menangkap langsung bola yang dipukul melambung oleh regu pemukul.
- ii) Membakar ruang bebas dengan cara menempati ruang bebas jika kosong.

f) Pelambung

Pelambung bertugas:

- i) Melambungkan bola sesuai permintaan pemukul
- ii) Jika bola yang dilambungkan oleh pelambung tidak sesuai dengan permintaan pemukul, maka pemukul boleh untuk tidak memukulnya. Jika ini terjadi sampai 3 kali berturut-turut maka pemukul dapat berlari bebas ke tiang pemberhentian pertama.

g) Pergantian Tempat. Pergantian tempat antara regu pemukul dan regu penjaga terjadi apabila:

- i) Salah seorang regu pemukul terkena lemparan bola
- ii) Bola pukulan regu pemukul ditangkap langsung oleh regu penjaga sebanyak 3 kali berturut-turut.
- iii) Alat pemukul lepas ketika memukul

h) Cara Mendapatkan Nilai

- i) Pemain berhasil memukul bola, kemudian lari ke pemberhentian I, II, III, dan ruang bebas secara bertahap, mendapat nilai 1.
- ii) Pemain berhasil berlari melewati tiang-tiang pemberhentian dan kembali ke ruang bebas atas pukulannya sendiri, mendapat nilai 2.

iii) Regu penjaga menangkap langsung bola lambung yang dipukul oleh regu pemukul, mendapat nilai 1.

iv) Regu yang mendapatkan nilai paling banyak dinyatakan sebagai pemenang.

i. Cara Bermain Kasti

1) Setelah menguasai beberapa teknik dasar permainan kasti dan memahami peraturan permainannya, selanjutnya adalah mempraktikkan bagaimana cara bermain kasti dengan benar. Dalam bermain kasti dibutuhkan kerjasama tim dan rasa tanggung jawab. Selain itu yang paling penting adalah sikap untuk selalu menjaga sportifitas.

2) Sebelum memulai bermain kasti, hendaknya ditentukan dulu dua regu yang akan bermain. Tiap-tiap regu berjumlah 12 pemain. Bagi siswa yang belum mendapatkan giliran bermain, hendaknya melihat di sisi lapangan sambil mempelajari kejadian-kejadian di lapangan.

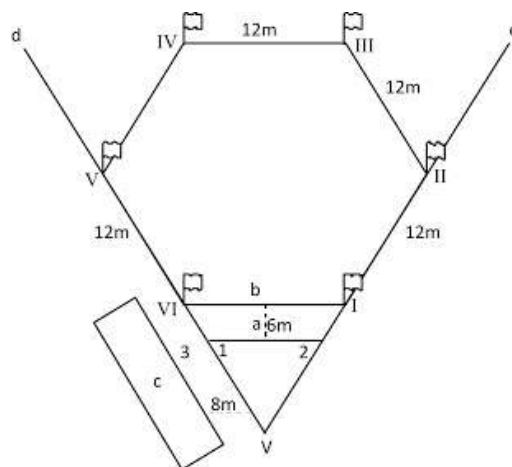
d. Bola bakar

Permainan Bola Bakar dahulu dikenal dengan nama *slagbal*, yang berasal dari negeri Belanda, *slagbal* berarti bola pukul. Dalam permainan ini selain menggunakan bola kecil, tongkat pemukul, dan tiang. Juga menggunakan tong pembakar, sehingga hingga kini permainan ini dinamakan Bola bakar. Dalam permainan bola bakar akan dipelajari hal-hal yang berhubungan dengan cara bagaimana melakukan permainan bola

baker tersebut, bagaimana bentuk lapangan, permainan, teknik dan taktik permainan.

Permainan Bola Bakar ini juga tidak lepas dari sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk menunjang berlangsungnya permainan ini, antara lain sebagai berikut:

#### 1) Lapangan



Keterangan :

V : papan hangus

I-VI : tiang hinggap dengan lingkaran berjari – jari 1 m

a : garis pukul

1 : pemukul

b : garis muka

2 : pelambung

c : ruang bebas

3 : penjaga belakang

d : garis salah dan kepanjangannya

Gambar 4. Lapangan Bola Bakar

#### 2) Tongkat pemukul

Tongkat pemukul yang digunakan berbahan dari kayu serat yang panjang. Adapun ukuran panjang pemukulnya antara 50 s.d 60 cm dengan panjang pegangannya antara 15 – 20 cm. garis tengahnya 3 cm.

### 3) Bola

Bola terbuat dari karet yang tidak terlalu keras dengan bagian dalam diisi dengan serabut kelapa atau sejenisnya. Bola dengan berat 70 – 85 gram ini mempunyai keliling sebesar 19 – 21 gram. Biasanya penampang bola diberi warna mencolok, seperti warna merah.

### 4) Tiang hinggap

Menggunakan besi/ bambu / kayu dengan tinggi dari tanah 1,5 m. di sekeliling tiang hinggap harus diberi semacam lingkaran, yang berguna untuk pembatas pemain yang sedang hinggap disana agar tidak keluar dari tiang hinggap, sehingga bisa dilempar oleh penjaga.

### 5) Papan hangus

Ada yang unik dari permainan bola bakar ini, yaitu tersedianya papan penghangus. Papan ini terbuat dari bahan yang jika bola dipukulkan bisa terdengar oleh pemain dan penjaga. Istilah untuk bola yang dilemparkan ke tong pembakar dinamakan bola terbakar. Oleh karena itu permainan ini dinamakan bola bakar.

Berikut peraturan-peraturan dalam permainan bola bakar:

#### 1) Jumlah pemain

Tidak ada perbedaan antara jumlah pemain dalam ke empat jenis permainan bola kecil ini. Yaitu untuk jumlah tiap regunya terdiri dari 12 orang pemain dengan 3 orang sebagai cadangan. Di setiap pemain inti diberi nomor punggung dan dada dari 1 – 12. Salah seorang dijadikan kapten regu.



## 2) Wasit

Sebagai sebuah permainan yang akan dipertontonkan kepada khalayak, sudah menjadi aturan yang baku untuk mencantumkan wasit sebagai pengadil lapangan, agar permainan terlihat lebih menarik untuk dimainkan dan dinikmati, adapun wasit dalam permainan bola bakar berjumlah 5 orang dengan tugas masing – masing wasit sebagai berikut :

- a) Seorang wasit kepala, bertugas sebagai pemimpin pertandingan
- b) Tiga orang hakim garis yang membantu hakim kepala untuk memimpin pertandingan
- c) Seorang pencatat nilai yang bertugas mencatat skor masing – masing regu guna menentukan pemenang jika permainan selesai.

## 3) Waktu permainan

Jalannya pertandingan permainan bola bakar ditentukan oleh waktu. Adapun waktu yang ditentukan adalah antara 25 – 30 menit tergantung kesepakatan sebelum pertandingan dimulai. Diantara waktu inti diselingi istirahat selama 5 – 10 menit.

## 4) Jalannya permainan :

Permainan bola bakar dapat dilakukan oleh putra/putri maupun campuran dengan seorang kapten yang melakukan undian bersama wasit sebagai pengawasnya.

Dalam permainan bola bakar ada beberapa perbedaan yang mendasar dari permainan kasti antara lain :

a) Pemukul

Setiap pemukul mempunyai kesempatan memukul 3 kali. Pukulan dinyatakan betul jika telah melewati garis muka dan jatuh di dalam garis salah dan perpanjangannya. Apabila sudah melakukan pukulan, pemukul harus meletakkan tongkatnya di tempat semula dan berlari ke tiang hinggap. Setiap pemain pemukul dapat dimatikan sebanyak 10 kali.

b) Penjaga

Berusaha mematikan lawan baik dengan membanting bola ke tong pembakar maupun dengan melakukan tangkap bola.

c) Pergantian tempat

Maksudnya adalah berganti tugas antara pemukul yang berubah menjadi penjaga kaena suatu sebab. Adapun sebab itu antara lain telah terjadi tangkap bola sebanyak 5 – 10 kali, tergantung kesepakatan sebelum pertandingan. Telah terjadi mati sebanyak 10 kali. Di dalam ruang bebas sudah tidak ada satupun pemain dari regu pemukul maupun pelambung.

d) Teknik melempar dan menangkap bola

Tidak ada perbedaan yang signifikan antara cara melempar dan menangkap dalam permainan bola bakar dengan cara melempar dan menangkap dalam permainan kasti. Karena dalam setiap permainan bola kecil, dalam hal ini, kasti, *rounders*, bola bakar, *kippers* teknik melempar dan menangkap bola adalah sama.

e) Kesalahan ( mati ) yang dicatat wasit

Tindakan pemukul yang dinyatakan mati oleh wasit adalah kesalahan memukul sebanyak 3 kali. Meletakkan kayu pemukul tidak pada tempatnya. Pada saat berlari pemain tidak menyentuh tiang hinggap yang dilaluinya, pemain mengganggu bola dan yang terakhir adalah pembakar telah memukul bola ke tong pembakar.

f) Nilai

Seorang pemain akan mendapat skor / nilai jika memenuhi criteria sebagai berikut:

- i) Seorang pelari akan mendapat nilai 2 jika pelari tersebut dapat memukul bola dan dinyatakan sah, dan berlari ketiang – tiang hinggap serta dapat kembali ke ruang bebas dengan pukulannya sendiri, dan tidak melakukan kesalahan dalam larinya. atau istilah dalam permainan adalah *home run*.
- ii) Seorang pemain yang melakukan pukulan sah dan berlari ke tiang hinggap, berhenti di sana untuk menunggu giliran pukulan berikutnya tiba, dan berlari kembali jika pukulan berikutnya dinyatakan sah dan kembali ke ruang bebas tanpa melakukan kesalahan, maka orang tersebut mendapat nilai 1.
- iii) Seorang diberi nilai 0 jika tidak melakukan hal – hal yang di atas.

g) Bunyi peluit ( untuk wasit ) :

Untuk menyamakan asumsi dalam permainan antara wasit dan pemain, maka harus dibuat kesepakatan menggunakan kode / isyarat berupa tiupan peluit yang digunakan oleh wasit. Adapun macam dan jenis peluit yang dibunyikan adalah sebagai berikut :

- i) Peluit pendek sebanyak satu kali dimaksudkan jika pembakar telah membakar papan hangus ( sebagai tanda jika papan yang digunakan sekiranya tidak bisa didengar oleh pemain )
- ii) Pendek sebanyak dua kali jika pukulan salah
- iii) Tiupan panjang tiga kali adalah pada saat permulaan pertandingan, akhir pertandingan, awal istirahat, akhir istirahat, dan pada pertukaran tempat.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Hendra Setyawan (2007) yang berjudul “Penerapan Sistematis Pembelajaran Pendidikan Jasmani Guru pendidikan Jasmani Sekolah Dasar se Kecamatan Prambanan Klaten”, ini menunjukkan bahwa penerapan sistematis pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan oleh guru SD di Kecamatan Prmbanan Klaten dalam kategori sering, sebanyak 0% masuk kategori jarang dan 0% masuk kategori tidak pernah. Secara rinci dapat disimpulkan bahwa penerapan sistematis pembelajaran pendidikan jasmani yaitu: (1) faktor ruang lingkup latihan pendahuluan

masuk kategori selalu, (2) faktor ruang lingkup latihan inti masuk kategori selalu, dan (3) faktor ruang lingkup latihan penutup masuk kategori selalu.

2. Riyanto (2010), dalam penelitian yang berjudul “ Proses Pembelajaran Atletik Guru Pendidikan Jasmani di SD Negeri se Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang. Metode yang di pakai adalah metode survei dan instrumen yang digunakan adalah angket. Penelitian ini menunjukan bahwa dari hasil keseluruhan proses pembelajaran atletik di SD Negeri se Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang dinyatakan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase secara keseluruhan sebesar 69,37%. Namun demikian proses pembelajaran atletik masih perlu ditingkatkan agar hasilnya bisa optimal.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran pendidikan jasmani identik dengan pembelajaran di luar ruangan atau di ruang terbuka. Hal ini membuat siswa merasa lebih senang karena dapat bergerak bebas di ruang terbuka. Tidak semua siswa menyukai pembelajaran penjas karena faktor tertentu. Dalam pembelajarannya banyak permainan yang dapat dimainkan. Salah satunya yaitu permainan bola kecil.

Untuk tingkat siswa Sekolah Dasar diketahui dunia mereka adalah bermain. Seorang guru harus dapat menyampaikan materi pelajaran dengan kemasan semenarik mungkin agar siswa tertarik dan materinya dapat tersampaikan kepada siswa. Apabila dalam penyampaian saja siswa sudah tidak tertarik maka materi pelajaran tidak bisa diterima oleh siswa secara maksimal. Banyak hal yang sering terlihat siswa yang malas – malasan

mengikuti olahraga. Hal tersebut dimungkinkan karena penyampaian guru yang kurang menarik.

Dalam permainan bola kecil banyak hal yang bisa membuat siswa terbentuk karakternya. Siswa diharapkan bisa bekerja sama dengan baik. Banyak komponen gerak dasar tubuh yang dilakukan seperti melempar, menangkap, dan memukul. Hal ini bisa membantu pertumbuhan dan koordinasi tubuh menjadi baik.

Banyak diketahui siswa Sekolah Dasar sekarang ketika pelajaran pendidikan jasmani pasti lebih memilih bermain sepak bola. Guru menjadi kesulitan ketika ingin memberikan materi yang sebenarnya bukan sepak bola namun siswa sudah bermain sepak bola. Hal ini membuat saya tertarik untuk meneliti hal tersebut. Oleh karena itu saya membuat penelitian dengan judul “Proses Pembelajaran Permainan Bola Kecil di Kelas Atas Sekolah Dasar se Gugus Sendangadi ).

### **BAB III**

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif karena bermaksud untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran mengenai proses pembelajaran permainan bola kecil yang diteliti melalui populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum.

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode survei. Deni Damayanti (2013: 23) menyatakan bahwa metode penelitian adalah prosedur atau cara tertentu yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan yang disebut ilmu (pengetahuan Ilmiah). Dengan metode survei, peneliti akan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai proses pembelajaran permainan bola kecil dan kemudian dilakukan analisis.

### **B. Definisi Operasional Variabel**

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Suharsimi Arikunto, 2010: 161). Variabel pada penelitian ini adalah proses pembelajaran permainan bola kecil di sekolah dasar se-Sedangadi kecamatan Mlati. Proses pembelajaran permainan bola kecil di Sekolah Dasar merupakan usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, di mana perubahan itu dengan didupatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam

waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha yang akan diukur dengan angket.

### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2008: 55), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: subjek/objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah semua guru penjas di gugus Sendangadi, Kecamatan Mlati. Jadi subyek penelitian adalah keseluruhan populasi.

Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti semua guru pendidikan jasmani yang ada di gugus Sendangadi Kecamatan Mlati sebagai obyek penelitian. Gugus sendangadi terdiri dari 7 sekolah, dan jumlah guru pendidikan jasmani yang ada di gugus sendangadi berjumlah 8 guru, hal tersebut dikarenakan ada satu sekolah yang mempunyai kelas paralel sehingga mempunyai dua guru pendidikan jasmani.

### **D. Instrumen dan Teknik Pengambilan Data**

#### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat ukur atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Keberhasilan peneliti banyak ditentukan oleh instrumen yang digunakan. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 136) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan lebih baik.



Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Jadi dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa angket adalah suatu daftar terisikan serangkaian pertanyaan tentang gejala yang akan diselidiki.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan adopsi dari penelitian yang berjudul “Survei Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Kecamatan Wonopringgo Kabupaten Pekalongan “ (Agus Irianto: 2009), kemudian langkah selanjutnya dikonsultasikan pada ahli (*judgment*). Dalam hal ini yakni Ibu Bernadheta Evi Suhartini M. Kes. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan masukan-masukan terhadap instrumen penelitian sehingga akan memperkecil tingkat kesalahan dan kelemahan instrumen. Angket ini merupakan angket tertutup di mana jawaban sudah disediakan peneliti sehingga responden tinggal memilih. Angket ini menggunakan skala bertingkat dengan jawaban “Selalu”, “Sering”, “Kadang-kadang”, dan “tidak pernah” dengan skor “Selalu” bernilai 4, “Sering” bernilai 3, “Kadang-kadang” bernilai 2 dan “tidak pernah” bernilai 1.

Tabel 1. Kisi – kisi Angket Proses Pembelajaran Permainan Bola Kecil di Sekolah Dasar se Gugus Sendangadi Tahun 2016/2017

No	Faktor	Indikator	Butir Soal
1.	Perencanaan Pembelajaran	1. Penyusunan Program Pembelajaran 2. Persiapan Pengajaran	1,2,3,4 5,6,7,8,9,10,11,12
2.	KegiatanInti (Pembentukan kompetensi)	1. Keterlaksanaan Materi 2. Penguasaan Materi 3. Metode Mengajar 4. Penggunaan Sarana dan Prasarana 5. Kreativitas Mengajar	13,14,15,16,17,18 19,20,21,22,23 24,25,26,27,28 29,30,31,32,33 34,35,36,37
3.	Kegiatan Akhir (Penutup)	1. Praktek Keterampilan 2. Penilaian Proses dan Hasil	38,39,40,41,42 43,44,45,46,47, 48,49,50

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada guru-guru di sekolah dasar se gugus sendangadi.

Adapun mekanisme pengumpulan data sebagai berikut:

- Peneliti mendata jumlah guru pendidikan jasmani di sekolah dasar gugus sendangadi
- Peneliti menyebarkan angket kepada responden
- Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket
- Selanjutnya peneliti mengolah data
- Setelah memperoleh data peneliti menarik kesimpulan dan saran

## E. Teknik analisis data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif melalui bentuk persentase. Data dikelompokkan menjadi empat kategori yaitu: Sangat Tinggi, Tinggi, Rendah, dan Sangat Rendah.

Tabel 2. Pengkategorian Proses Pembelajaran Permainan Bola Kecil

No.	Rentang	Kategori
1	$X \geq M + 1,5 \text{ SD}$	Sangat Tinggi
2	$M \leq X < M + 1,5 \text{ SD}$	Tinggi
3	$M - 1,5 \text{ SD} \leq X < M$	Rendah
4	$M - 1,5 \text{ SD} \geq X$	Sangat Rendah

Syarifudin (2010: 112)

Setelah data diperoleh, langkah berikutnya adalah menganalisis data untuk menarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukan. Untuk menganalisis data digunakan teknik statistik, analisis data yang digunakan dari penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan presentase. (Anas Sudjono, 2000:40)

Rumus mencari presentase proses pembelajaran permainan bola kecil:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P: Angka Persentase

$f$ : Frekuensi yang sedang di cari persentasenya

N: *Number Of Case* (Jumlah Frekuensi/banyaknya jumlah individu)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Data Penelitian**

**Tabel 3. Menyusun Program Pembelajaran**

No.	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		Selalu	Sering	Kadang Kadang	Tidak Pernah
1	Apakah di Sekolah Bapak/Ibu tersedia kurikulum pendidikan jasmani	6	1	-	-
2	Apakah Di Sekolah Bapak/Ibu tersedia kalender pendidikan	7	-	-	-
3	Apakah Bapak/Ibu membuat program tahunan	5	-	2	-
4	Apakah Bapak/Ibu membuat program semester	3	1	2	1

Data hasil penelitian mengenai proses pembelajaran permainan bola kecil di kelas atas Sekolah Dasar se gugus Sendangadi yang diperoleh dari 7 guru, di mana guru harus mengisi angket yang terdiri dari 50 pertanyaan di dapatkan hasil bahwa proses pembelajaran dimulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi.

Perencanaan pembelajaran dimulai ketika proses pembelajaran memasuki awal tahun ajaran baru, yaitu dimulai dengan menyusun program pembelajaran. Dari hasil penelitian didapatkan hasil bahwa 6 dari 7 guru memberikan pernyataan bahwa di sekolahnya selalu ada kurikulum penjas dan hanya satu yang menyatakan kurikulum pendidikan jasmani sering ada di sekolahnya. Dari hasil yang didapatkan bisa diartikan bahwa mayoritas sekolah yang ada di gugus Sendangadi selalu menggunakan

kurikulum pendidikan jasmani yang diterapkan oleh kementrian pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia.

Pelaksanaan kurikulum pendidikan harus berjalan berdasarkan jadwal pendidikan yang di buat oleh masing-masing sekolah atau sering di sebut dengan kalender pendidikan. Dalam hal ini, semua responden yang berjumlah 7 guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa sekolah di mana mengajar semuanya memiliki kalender pendidikan jasmani. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa sekolah sudah mempersiapkan atau merencanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan baik.

Penyusunan program pembelajaran setelah kurikulum pendidikan dimiliki adalah pembuatan program pembelajaran tahunan. Program tahunan merupakan penyusunan kegiatan pembelajaran selama satu tahun ke depan. Penyusunan program tahunan nantinya didasarkan pada kalender pendidikan, di mana guru akan menghitung minggu efektif yang memungkinkan digunakan untuk pembelajaran yang selanjutnya akan diselaraskan dengan materi ajar yang harus diajarkan. Dari hasil penelitian mengenai penyusunan program tahunan tujuh guru pendidikan jasmani se gugus Sendangadi menyatakan bahwa mereka selalu membuat program tahunan. Dari hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa guru-guru penjas se gugus Sendangadi sudah mempersiapkan perencanaan pembelajaran dengan baik selama satu tahun ke depan.

Tahapan berikutnya untuk lebih merinci perencanaan pembelajaran selama satu tahun ke depan, guru akan membuat program semester.

Program semester adalah kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan selama satu semester ke depan. Program semester akan lebih merinci lebih detail kegiatan pembelajaran selama satu semester, di mana rincinan tersebut akan digunakan oleh guru untuk penyusunan silabus pendidikan. Dari penelitian yang dilakukan pada 7 guru pendidikan jasmani di gugus Sendangadi di dapatkan hasil bahwa 2 guru menyatakan selalu membuat program semester, satu guru menyatakan tidak selalu membuat program tahunan, tiga guru menyatakan hanya kadang-kadang dalam membuat program semester dan satu guru menyatakan tidak pernah membuat program semester. Melihat data penelitian di atas dibandingkan dengan data penelitian dalam penyusunan program tahunan memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Hal ini di karenakan guru pendidikan jasmani di gugus Sendangadi belum mempunyai kesadaran penuh mengenai pentingnya penyusunan program semester, mereka masih lebih terfokuskan pada program tahunan saja.

**Tabel 4. Persiapan Pembelajaran**

No .	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		Selalu	Sering	Kadang Kadang	Tidak Pernah
1	Apakah Bapak/Ibu membuat analisis kurikulum	2	2	3	-
2	Apakah Bapak/Ibu membuat silabus dalam persiapan pembelajaran	6	-	1	-
3	Apakah Bapak/Ibu membuat Rencana Program Pembelajaran	6	-	1	-
4	Apakah Bapak/Ibu mengkaji silabus dalam membuat RPP	2	4	-	1
5	Apakah Bapak/Ibu mengkaji buku guru dalam membuat RPP	2	3	1	1
6	Apakah Bapak/Ibu mengkaji buku siswa dalam membuat RPP	3	3	1	-
7	Apakah Bapak/Ibu membuat rencana harian	3	1	3	-
8	Apakah Bapak/Ibu membuat pelaksanaan harian	5	-	2	-

Setelah penyusunan program tahunan selesai, guru kemudian harus melakukan analisis mengenai kurikulum yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan mempertimbangkan keadaan lingkungan sekolah dan siswa yang akan menjadi subjek pelaksanaan pembelajaran. Dari hasil penelitian diperoleh 2 guru selalu melaksanakan analisis kurikulum, 2 guru melakukan analisis kurikulum dan 3 guru hanya kadang-kadang melaksanakan analisis kurikulum. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa guru-guru pendidikan jasmani se gugus Sendangadi sudah melaksanakan analisis kurikulum, namun sebagian guru masih belum rutin melakukannya. Diharapkan ke depannya guru harus

melaksanakan analisis kurikulum supaya dalam penyusunan persiapan pembelajaran guru mampu mempersiapkannya secara optimal.

Program atau kegiatan berikutnya yang harus dilaksanakan oleh guru pendidikan jasmani khususnya adalah membuat silabus. Pembuatan silabus bertujuan untuk memperjelas materi-materi ajar yang akan diberikan. Pembuatan silabus penting dalam proses pembelajaran karena dengan dibuatnya silabus secara baik, maka pelaksanaan pembelajaran akan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan kalender pendidikan yang sudah ditetapkan. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan pada 7 guru pendidikan jasmani di gugus Sendangadi didapatkan hasil 6 guru selalu membuat silabus tahunan dan 1 guru hanya kadang-kadang dalam membuat silabus. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa guru-guru pendidikan jasmani di gugus Sendangadi sudah menyadari pentingnya silabus dalam pembelajaran.

Hal yang dilakukan setelah menyusun silabus adalah pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran. Untuk membuat sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran guru menjabarkan dan mengkaji materi yang sudah disusun dalam silabus. Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan suatu komponen yang penting agar pembelajaran berjalan dengan sistematis dan tepat sasaran. Dari hasil penelitian didapatkan 6 guru pendidikan jasmani selalu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dan ada 1 guru yang hanya kadang – kadang membuatnya. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar guru pendidikan jasmani di



Sekolah Dasar se gugus Sendangadi bahkan hampir semua guru telah melaksanakan prosedur pembelajaran dengan baik walaupun ada 1 guru yang hanya kadang – kadang membuatnya. Diharapkan dengan kesadaran guru dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran proses pembelajaran dan pengkajian silabus yang sudah dilakukan selama ini sudah berjalan dengan baik sehingga penyampaian materi ajar bisa tersampaikan dengan baik juga.

Dalam penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran yang baik seorang guru juga diharapkan mempunyai sumber referensi atau literatur seperti buku guru dan buku siswa. Buku guru berfungsi agar guru semakin inovatif dan kreatif dalam menyampaikan pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh saat menerima pelajaran. Buku siswa menjadi tolak ukur kesesuaian antara rencana pelaksanaan pembelajaran dengan materi yang diberikan. Berdasarkan data yang ada sebagian guru mengkaji buku guru walaupun ada 1 guru yang tidak pernah menggunakannya. Dengan kata lain guru pendidikan jasmani memiliki referensi yang cukup untuk melaksanakan pembelajaran yang baik dan menarik. Dari data yang ada juga didapatkan 6 guru mengkaji buku siswa dan 1 guru yang hanya kadang – kadang mengkajinya. Hal ini berarti guru melakukan kesesuaian materi dalam buku siswa dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat. Dapat disimpulkan penggunaan buku guru dan buku siswa di Sekolah Dasar di gugus Sendangadi sudah optimal.

Tahapan lain yang lebih rinci dalam rencana pelaksanaan pembelajaran adalah membuat rencana harian. Rencana harian bertujuan untuk membuat target kegiatan yang akan dicapai oleh siswa dalam pembelajaran pada hari pelaksanaannya. Seorang guru harus menargetkan tiap pembelajaran siswa harus bisa melakukan suatu hal yang disajikan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Dari data yang ada didapatkan 4 guru sudah membuat rencana harian dan 3 guru hanya kadang – kadang membuatnya. Hal ini berarti sebagian guru sudah mengetahui pentingnya membuat rencana harian walaupun ada beberapa guru yang belum rutin membuatnya. Dapat disimpulkan sebagian guru sudah membuat indikator pencapaian yang harus di capai oleh siswa dalam pembelajaran.

**Tabel 5. Keterlaksanaan Materi**

No.	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		Selalu	Sering	Kadang Kadang	Tidak Pernah
1	Apakah di Sekolah Bapak/Ibu mengajarkan permainan bola kecil	3	3	1	-
2	Apakah Bapak/Ibu mengajarkan permainan kasti	2	4	1	-
3	Apakah Bapak/Ibu mengajarkan permainan <i>rounders</i>	-	3	3	1
4	Apakah Bapak/Ibu mengajarkan permainan <i>kippers</i>	-	2	3	2
5	Apakah Bapak/Ibu mengajarkan permainan bola bakar	1	1	2	3
6	Apakah Bapak/Ibu menemui kesulitan dalam mengajarkan permainan bola kecil	-	1	4	2

Setelah persiapan dan perencanaan sudah disusun dengan baik, kegiatan selanjutnya adalah pelaksanaan pembelajaran bisa dilaksanakan.

Pelaksanaan pembelajaran khususnya pada permainan bola kecil di Sekolah Dasar se gugus Sendangadi yang meliputi kasti, *rounders*, *kipppers*, dan bola bakar telah tersaji dalam data yang ada. Bisa dilihat dari Sekolah Dasar di gugus Sendangadi sebagian besar guru telah mengajarkan permainan bola kecil walaupun ada guru yang jarang mengajarkannya. Hal ini dikarenakan guru pendidikan jasmani di sana latar belakangnya bukan berasal dari pendidikan jasmani. Dari data yang ada terdapat 3 guru selalu mengajarkan permainan bola kecil dan 3 guru lainnya sering mengajarkannya dan hanya 1 guru yang kadang-kadang mengajarkannya, hal ini di sebabkan karena kurang memahaminya guru tersebut pada permainan bola kecil. Maka dari itu disimpulkan bahwa permainan bola kecil di Sekolah Dasar se gugus Sendangadi telah diajarkan dengan cukup baik.

Salah satu jenis permainan bola kecil yang diajarkan di Sekolah Dasar yaitu permainan kasti. Permainan ini cukup populer di kalangan siswa Sekolah Dasar. Hampir setiap siswa Sekolah Dasar menyukai permainan ini. Bisa dilihat dari data yang ada hampir semua guru mengajarkan di Sekolah Dasar se gugus Sendangadi mengajarkan permainan ini dan hanya 1 guru yang jarang mengajarkannya. Hal ini karena guru tersebut bukan berlatar belakang dari lulusan guru olahraga dan siswa menyukai cara bermain permainan kasti yang cara mematakannya dilempar ke arah badan pada regu pelari. Padahal seharusnya peraturan ini harusnya dirubah karena berdampak kurang baik

pada siswa dan siswa pasti akan lebih senang berjaga daripada menjadi regu pemukul.

Permainan bola kecil berikutnya yang diajarkan di Sekolah Dasar adalah *rounders*. Dari data yang ada didapati 3 guru sering mengajarkan permainan ini dan guru lainnya hanya kadang-kadang saja bahkan ada yang tidak pernah mengajarkan sama sekali. Hal ini disebabkan karena kurang memahaminya guru pada permainan *rounders* yang relatif lebih sulit dari pada kasti. Hal ini dikarenakan peraturan *rounders* lebih rumit namun sebenarnya cara mematakannya lebih efektif daripada kasti yaitu dengan melempar bola ke teman yang menjaga di atas *base*.

Ada jenis permainan yang mirip dengan *rounders* yang diajarkan di Sekolah Dasar yaitu permainan *kipers*. Permainan ini sangat mirip dengan *rounders* dari cara mematikan dan melambungkan bola hanya saja bola dilambungkan oleh teman sendiri. Dari data yang ada didapati 2 guru yang sering mengajarkan dan guru lainnya hanya kadang-kadang dan ada yang tidak pernah mengajarkannya. Hal ini disebabkan karena kurang memahaminya guru pada permainan *kipers*. Hal ini juga sangat disayangkan seharusnya guru lebih sering mengajarkan permainan ini.

Permainan yang terakhir yaitu bola bakar. Permainan ini yang paling berbeda dengan permainan lainnya karena si pemukul melambungkan bolanya sendiri dan cara mematakannya bola dimasukkan ke dalam ruang bebas. Berdasarkan data yang ada didapati hanya 2 guru yang rutin mengajarkan dan guru lainnya jarang dan ada yang tidak

pernah. Hal ini dikarenakan permainan ini terlalu monoton dan kurang menarik bagi siswa jadi guru jarang mengajarkannya.

Dalam mengajarkan permainan bola kecil guru mungkin mengalami beberapa kendala mungkin dari faktor siswa maupun faktor sarana dan prasarana yang digunakan. Bisa dilihat dari data yang ada terdapat 1 guru yang sering mengalami kesulitan dalam mengajarkan permainan bola kecil sedangkan guru lainnya jarang mengalami kesulitan. Dapat disimpulkan hampir semua guru menguasai permainan bola kecil yang diajarkan dan guru yang sering mengalami kesulitan dikarenakan guru tersebut bukan berlatar belakang dari lulusan olahraga.

**Tabel 6. Penguasaan Materi**

No .	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		Selalu	Sering	Kadang Kadang	Tidak Pernah
1	Apakah Bapak/Ibu menggunakan buku ajar sebagai program mengajar	3	1	3	-
2	Apakah Bapak/Ibu menggunakan referensi dari buku (selain buku ajar) atau internet dalam mengajarkan permainan bola kecil	3	1	3	-
3	Apakah Bapak/Ibu menjelaskan materi permainan bola kecil dalam pembelajaran	4	2	1	-
4	Apakah Bapak/Ibu menganalisis materi permainan bola kecil yang akan diajarkan	1	5	1	-
5	Apakah Bapak/Ibu dalam mengajarkan permainan bola kecil menyesuaikan dengan kurikulum	3	2	2	-

Dalam mengajar seorang guru biasanya punya sebuah sumber literatur sebagai pedoman untuk mengajarkan materi yang akan

disampaikan. Salah satunya yaitu menggunakan buku ajar seperti LKS, buku paket ataupun buku panduan mengajar. Berdasarkan pada data yang ada bisa dilihat sebagian guru menggunakan buku ajar dalam memberikan pembelajaran dan sebagian kadang-kadang menggunakan buku ajar. Hal ini bisa disimpulkan sebagian guru pendidikan jasmani di Sekolah dasar se gugus Sendangadi belum terlalu mengetahui pentingnya penggunaan buku ajar. Di samping untuk memberikan tugas tertulis untuk siswa juga buku ajar dapat digunakan untuk referensi tambahan bagi guru.

Ada beberapa referensi tambahan materi yang bisa didapat selain dari buku ajar yaitu bisa dari internet ataupun dari buku dan jurnal. Dari data yang ada terdapat 4 guru menggunakan referensi tambahan materi selain dari buku ajar dan 3 guru jarang menggunakannya. Hal ini berarti sebagian guru punya menyadari bahwa semakin banyak referensi dalam mengajar maka semakin mudah guru dalam memberikan pembelajaran walaupun beberapa guru hanya kadang – kadang menggunakan referensi selain dari buku ajar.

Pada saat awal pembelajaran dimulai biasanya seorang guru menjelaskan materi apa yang akan diberikan. Penjelasan materi di awal pembelajaran sangatlah penting untuk memberikan pemahaman tentang hal-hal yang akan dilakukan oleh siswa. Dari data yang ada bisa dilihat hampir semua guru memberikan penjelasan materi yang akan diberikan dalam hal ini yaitu permainan bola kecil walaupun ada 1 guru yang hanya kadang - kadang memberikan penjelasan materi kepada siswanya. Dapat

disimpulkan bahwa guru pendidikan jasmani di sekolah dasar se gugus Sendangadi sudah cukup baik.

Dalam memberikan materi kepada siswa, seorang guru harus menganalisis materi yang akan disampaikan. Guru harus menganalisis materi yang akan diberikan karena daya tangkap tiap siswa berbeda beda. Tidak semua siswa bisa menangkap apa yang dijelaskan oleh guru dalam hal ini materi permainan bola kecil. Dari data yang ada didapati hampir semua guru menganalisis materi yang akan diajarkan dan ada 1 guru yang hanya kadang-kadang melakukannya. Disimpulkan bahwa guru pendidikan jasmani di Sekolah dasar se Gugus sendangadi sudah mengetahui pentingnya menganalisis materi yang akan diberikan yaitu agar semua siswa dapat memahami apa yang guru jelaskan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola kecil, guru harus tetap mengacu pada kurikulum yang sudah ditetapkan oleh pemerintah sehingga dalam mengajarkan permainan bola kecil dalam satu gugus mengajarkan materi yang sama. Berdasarkan data yang ada didapati 3 guru selalu menyesuaikan dengan kurikulum yang ditetapkan pemerintah, 2 guru menyatakan sering dan 2 guru lainnya kadang – kadang. Hal ini bisa disimpulkan sebagian guru mengajarkan materi yang sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah walaupun ada 2 guru yang jarang melakukannya . Diharapkan ke depannya semua guru mengacu pada kurikulum yang sudah ditetapkan oleh pemerintah agar tiap Sekolah diajarkan materi yang sama

**Tabel 7. Metode Mengajar**

No .	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		Selalu	Sering	Kadang Kadang	Tidak Pernah
1	Apakah Bapak/Ibu dalam mengajarkan permainan bola kecil menggunakan metode ceramah	2	-	4	1
2	Apakah Bapak/Ibu dalam mengajarkan permainan bola kecil menggunakan metode demonstrasi	3	2	2	-
3	Apakah Bapak/Ibu dalam mengajarkan permainan bola kecil menggunakan metode penugasan	2	-	5	-
4	Apakah Bapak/Ibu dalam mengajarkan permainan bola kecil menggunakan metode tanya jawab	1	1	3	2
5	Apakah Bapak/Ibu dalam mengajarkan permainan bola kecil menggunakan metode presentasi	2	-	-	5

Pembelajaran praktik permainan bola kecil diberikan kepada siswa dengan berbagai metode pembelajaran seperti metode ceramah, demonstrasi, penugasan, dan tanya jawab agar siswa dapat menangkap apa yang disampaikan oleh guru. Salah satunya yaitu metode ceramah di mana guru menjelaskan secara rinci materi yang akan diberikan. Berdasarkan data yang ada didapatkan 2 guru selalu menggunakan metode ini dan 4 guru jarang menggunakan dan 1 guru tidak pernah menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Hal ini berarti belum semua guru penjas di Sekolah Dasar se gugus Sendangadi menggunakan metode ceramah dalam memberikan pembelajaran permainan bola kecil. Padahal



metode ini penting untuk memberikan penjelasan tentang materi yang akan diberikan sehingga siswa tidak kebingungan pada saat melakukan praktik.

Metode lain yang tidak kalah penting yaitu metode demonstrasi. Metode ini merupakan metode yang cukup efektif untuk pembelajaran permainan bola kecil karena guru langsung memberikan contoh gerak kepada siswa. Dari data yang ada didapatkan hampir semua menggunakan metode demonstrasi hanya 2 guru yang jarang memakai metode ini dalam memberikan pembelajaran permainan bola kecil dan menggunakan metode ceramah. Dapat disimpulkan rata – rata guru di gugus sendangadi sudah cukup baik dalam menyampaikan materi permainan bola kecil.

Untuk mengetahui seberapa paham siswa dalam menangkap penjelasan yang diberikan oleh guru maka digunakanlah metode penugasan. Siswa diberikan tugas terkait materi yang telah diberikan oleh guru dan hasilnya akan terlihat seberapa mampu siswa menguasai materi. Dari data yang ada didapati hanya 2 guru yang selalu memberikan tugas kepada siswa dan guru lainnya jarang memberikan tugas. Hal ini dapat diartikan rata – rata guru penjas di Sekolah Dasar se gugus sendangadi jarang menggunakan metode penugasan dalam memberikan pembelajaran permainan bola kecil. Penggunaan metode yang tepat akan mendorong siswa lebih cepat memahami materi yang diajarkan.

Ada metode lain yang cukup efektif untuk mengajarkan permainan bola kecil yaitu metode tanya jawab. Metode ini menuntut siswa agar aktif bertanya tentang materi yang diberikan. Guru akan memberikan

kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi. Berdasarkan data yang ada didapatkan hanya 2 guru yang sering menggunakan ini dan lainnya jarang menggunakannya. Disimpulkan metode tanya jawab jarang digunakan oleh guru penjas di gugus Sendangadi. Padahal metode ini cukup efektif apabila diterapkan karena metode ini berpusat kepada guru bukan ke siswa.

Kemampuan tiap siswa dalam menerima penjelasan dari guru berbeda-beda. Metode presentasi bertujuan untuk lebih mengetahui apakah siswa benar-benar memahami penjelasan yang diberikan oleh guru yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan secara sekilas materi yang telah diberikan oleh guru. Berdasarkan data yang ada didapati hanya 2 guru yang selalu menggunakan metode ini dan yang lainnya tidak pernah menggunakan metode ini. Hal ini dapat diartikan guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar se gugus Sendangadi jarang menggunakan metode ini. Hal ini dimungkinkan karena metode ini kurang cocok untuk siswa Sekolah Dasar.

**Tabel 8. Penggunaan Sarana dan Prasarana**

No .	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		Selalu	Sering	Kadang Kadang	Tidak Pernah
1	Apakah Bapak/Ibu menggunakan tongkat pemukul dan bola kasti dalam mengajarkan permainan kasti	6	1	-	-
2	Apakah Bapak/Ibu menggunakan tongkat pemukul dan bola <i>rounders</i> dalam mengajarkan permainan <i>rounders</i>	4	-	1	2
3	Apakah Bapak/Ibu menggunakan tongkat pemukul dan bola <i>kipers</i> dalam mengajarkan permainan <i>kipers</i>	4	-	1	2
4	Apakah Bapak/Ibu menggunakan tongkat pemukul dan bola bakar dalam mengajarkan permainan bola bakar	4	2	1	-
5	Apakah Bapak/Ibu membuat garis lapangan dan menggunakan tiang atau <i>base</i> dalam mengajarkan setiap permainan bola kecil	3	1	2	1

Permainan bola kecil akan berjalan dengan baik apabila didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai. Beberapa peralatan dalam permainan bola kecil memiliki fungsi yang sama hanya saja bentuk dan ukuran yang sedikit berbeda. Pada permainan kasti, alat yang digunakan adalah tongkat pemukul dan bola yang telah dijelaskan pada kajian teori. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat dilihat penggunaan tongkat dan bola kasti di SD se-Gugus Sendangadi sudah efektif. Semua guru di SD se-Gugus Sendangadi menggunakan alat yang tepat dalam pembelajaran kasti.

Permainan lain yang menggunakan alat yang hampir sama dengan kasti yaitu permainan *rounders*. Jika dilihat dari data yang ada, penggunaan alat untuk permainan *rounders* di SD se-Gugus Sendangadi belum cukup efektif. Hanya 4 guru saja yang selalu menggunakan tongkat pemukul dan bola *rounders* pada saat pembelajaran *rounders*. Hal ini sangat disayangkan karena seharusnya guru menggunakan tongkat yang di modifikasi untuk pembelajaran *rounders* agar pembelajaran berjalan dengan baik.

Perbedaan Permainan *kippers* dengan dengan permainan bola kecil lainnya adalah pada tongkat pemukulnya. Bentuk tongkat pemukul *kippers* lebih panjang dibandingkan dengan pemukul kasti ataupun *rounders*. Bola yang digunakan pada semua jenis permainan bola kecil sama bentuk dan ukurannya. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat 4 guru selalu menggunakan tongkat pemukul dan bola yang tepat dalam pembelajaran *kippers*. Ada 2 guru tidak pernah menggunakan alat pemukul dan bola karena guru tersebut tidak mengajarkan permainan bola kecil di sekolah. Satu guru jarang menggunakan alat pemukul dan bola. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan tongkat pemukul dan bola dalam pembelajaran *kippers* di SD se-Gugus Sendangadi belum cukup efektif.

Tongkat pemukul dan bola yang digunakan pada permainan bola bakar sama dengan permainan kasti dan *rounders*. Berdasarkan data yang diperoleh, enam guru menggunakan peralatan yang sesuai dalam mengajarkan permainan bola bakar. Hanya 1 guru yang jarang

menggunakannya. Guru tersebut menggunakan tongkat yang di modifikasi. Hal ini berarti penggunaan peralatan dalam pembelajaran bola basket di SD se- Gugus Sendangadi sudah baik.

Agar pembelajaran berjalan dengan baik tentunya guru juga harus menyiapkan sarana dan prasarana yang baik memadai. Dalam pembelajaran permainan bola kecil tidak hanya penggunaan tongkat pemukul dan bola yang tepat saja namun penggunaan tiang hinggap/*base* dan garis lapangan juga mempengaruhi proses pembelajaran. Dari data yang diperoleh, 4 guru membuat garis dan menggunakan tiang hinggap, 2 guru menjawab kadang-kadang dan satu guru menjawab tidak pernah. Hal ini dikarenakan ketersediaan fasilitas yang di berikan oleh sekolah. Diharapkan ke depannya guru selalu membuat garis dan menggunakan tiang hinggap/*base* dalam pembelajaran agar memudahkan siswa dalam pembelajaran.

**Tabel 9. Kreativitas Mengajar**

No	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		Selalu	Sering	Kadang Kadang	Tidak Pernah
1	Apakah Bapak/Ibu dalam pembelajaran permainan bola kecil turut serta di dalamnya	2	4	1	-
2	Apakah Bapak/Ibu dalam permainan bola kecil mengaktifkan seluruh siswa	4	4	4	4
3	Apakah Bapak/Ibu dalam pembelajaran permainan bola kecil memberi kesempatan yang sama kepada siswa	4	4	4	4
4	Apakah Bapak/Ibu dalam pembelajaran permainan bola kecil mengadakan pengawasan kepada siswa	4	4	4	4

Dalam pembelajaran permainan bola kecil biasanya guru ikut serta di dalamnya. Guru ikut membantu dalam permainan untuk memudahkan siswa agar cepat mengerti, selain itu juga untuk melengkapi anggota kelompok yang masih kurang. Berdasarkan data yang diperoleh, 6 guru ikut serta dalam proses pembelajaran dan 1 guru jarang ikut serta. Hal ini sangat bagus karena dapat menunjang pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan lancar.

Setiap siswa tentunya memiliki karakter yang berbeda-beda. Ada yang aktif ada yang kurang aktif. Dalam hal ini guru berperan penting untuk mengajak dan mengarahkan seluruh siswa aktif dalam pembelajaran agar materi tersampaikan dengan baik. Dari data yang ada diperoleh semua guru di SD se-Gugus Sendangadi mengarahkan semua siswa agar aktif dalam pembelajaran. Hal ini berarti materi pembelajaran permainan bola kecil tersampaikan kepada seluruh siswa dengan baik.

Pada saat pembelajaran biasanya guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya atau melakukan suatu hal yang diperintahkan oleh guru. Peran guru sangat penting agar semua siswa diberikan kesempatan yang sama dalam pembelajaran. Berdasarkan data yang ada diperoleh semua guru di SD se-Gugus Sendangadi memberikan kesempatan yang sama untuk siswanya dalam pembelajaran permainan bola kecil. Hal ini tentunya sangat baik sehingga setiap siswa bisa benar-benar memahami materi yang disampaikan.

Di samping memberikan kesempatan yang sama kepada siswa, guru juga harus memberikan pengawasan pada saat pembelajaran. Pengawasan ini bertujuan agar guru bisa mengontrol semua aktivitas yang dilakukan siswa karena biasanya tidak semua siswa dapat fokus pada pembelajaran. Dari data yang ada diperoleh semua guru di SD se-Gugus Sendangadi melakukan pengawasan kepada siswa dalam pembelajaran. Hal ini tentunya sangat baik sehingga guru dapat melihat siswa yang tidak serius dalam pembelajaran kemudian guru dapat menindaklanjuti hal tersebut.

**Tabel 10. Praktik Keterampilan**

No.	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		Selalu	Sering	Kadang Kadang	Tidak Pernah
1	Apakah Bapak/Ibu dalam menilai keterampilan gerak menggunakan aspek - aspek nilai jasmani	4	3	-	-
2	Apakah Bapak/Ibu dalam menilai keterampilan gerak menggunakan aspek - aspek nilai afektif	4	2	-	1
3	Apakah Bapak/Ibu dalam menilai keterampilan gerak menggunakan aspek - aspek nilai kognitif	3	2	1	1
4	Apakah Bapak/Ibu dalam menilai keterampilan gerak menggunakan aspek - aspek nilai psikomotor	4	2	1	-
5	Apakah Bapak/Ibu mengamati kemampuan individu siswa dalam pembelajaran permainan bola kecil	7	-	-	-

Proses pembelajaran pendidikan jasmani erat kaitannya dengan keterampilan gerak yang dilakukan oleh siswa. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, seorang guru

bisa melakukan pengamatan dan dilanjutkan untuk menilai kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari penelitian diperoleh 4 guru selalu melakukan penilaian dengan aspek-aspek nilai jasmani dan 3 guru lainnya sering melakukannya. Dapat disimpulkan guru di SD se Gugus Sendangadi telah melakukan penilaian dengan aspek nilai jasmani dengan sangat baik.

Penilaian dalam pendidikan berbeda dengan penilaian pada umumnya. Penilaian dalam pendidikan jasmani biasanya meliputi 3 aspek utama yaitu; afektif, psikomotor dan kognitif. Penilaian afektif berdasarkan pada sikap yang ditunjukkan oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dari data yang ada diperoleh 4 guru selalu melakukan penilaian afektif, 2 guru sering melakukan dan 1 guru tidak pernah melakukan penilaian afektif. Penilaian selanjutnya yang dilakukan oleh guru bisa menggunakan penilaian kognitif atau menilai sejauh mana siswa mengetahui dan memahami materi ajar yang disampaikan. Penilaian kognitif bisa dilakukan oleh guru dengan bertanya langsung kepada siswa atau juga bisa menggunakan portofolio atau tertulis. Dari data penelitian diperoleh 3 guru melakukan penilaian kognitif, 2 guru sering melakukan, satu guru jarang dan 1 guru lainnya tidak pernah melakukannya. Penilaian selanjutnya yang erat kaitanya dengan pendidikan jasmani adalah penilaian kemampuan motorik siswa. Penilaian disini diharapkan guru mampu menilai kemampuan siswa berdasarkan kemampuan yang ditunjukkan oleh siswa, bukan karena kesubjektifan guru dalam menilai. Sehingga nilai



psikomotor benar-benar nilai berdasarkan unjuk kerja siswa itu sendiri. Dari data yang ada diperoleh 4 guru selalu melakukan penilaian psikomotorik, dua guru sering dan satu guru jarang melakukannya.

Dari beberapa penilaian di atas, diharapkan guru mampu memberikan penilaian kepada siswa secara objektif, sehingga siswa benar-benar mendapatkan haknya dengan baik. Karena apabila guru mampu melakukan penilaian proses pembelajaran dengan melihat ketiga aspek tersebut, sangat diyakini hasil nilai yang diberikan oleh guru akan baik pula dan dapat dipertanggungjawabkan.

Pada materi permainan bola kecil, penilaian ketiga aspek tersebut di atas sangat perlu digunakan karena permainan bola kecil merupakan permainan yang membutuhkan aspek afektif, psikomotor, dan kognitif. Dengan dimilikinya ketiga aspek tersebut di atas, siswa diharapkan mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Penilaian pada permainan bola kecil, guru bisa melakukan penilaian dengan cara melakukan pengamatan ketika siswa sedang bermain. Penilaian yang dilakukan bisa berdasarkan bagaimana siswa bekerja sama dengan temannya, kemampuan siswa memahami permainan bola kecil dan juga kemampuan siswa mengikuti permainan bola kecil. Dari data penelitian di dapatkan bahwa semua guru melakukan penilaian. Melihat hasil penelitian mengenai bagaimana guru melakukan mengamati kemampuan individu siswa dalam pembelajaran permainan bola kecil, dapat disimpulkan bahwa

guru sudah melakukan tugasnya dengan baik untuk memberikan nilai dari hasil pembelajaran yang diikuti oleh siswa.

**Tabel 11. Penilaian Proses dan Hasil**

No	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		Selalu	Sering	Kadang Kadang	Tidak Pernah
1	Apakah Bapak/Ibu mengobservasi sikap siswa secara berkesinambungan dalam melakukan penilaian	3	2	2	-
2	Apakah Bapak/Ibu menggunakan penilaian diri untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan siswa dalam melakukan penilaian	4	2	1	-
3	Apakah Bapak/Ibu menggunakan penilaian antar peserta didik dengan instrumen antar peserta didik dalam melakukan penilaian	2	4	1	-
4	Apakah Bapak/Ibu menggunakan jurnal perilaku peserta didik analisis hasil nilai dalam melakukan penilaian	-	2	4	1
5	Apakah Bapak/Ibu memberikan tes tulis,lisan dan penugasan	1	3	2	1
6	Apakah Bapak/Ibu memberikan tes praktik keterampilan	3	3	1	-
7	Apakah Bapak/Ibu menggunakan portofolio dalam melakukan penilaian	5	-	2	-
8	Apakah Bapak/Ibu memberikan tes akhir semester	5	-	2	-

Penilaian merupakan pemberian keterangan dari hasil unjuk kerja yang dilakukan oleh siswa. Penilaian bisa berasal dari pengamatan, tes portofolio dan lain sebagainya. Penilaian pengamatan merupakan salah satu cara menilai yang paling baik, di mana guru bisa mengamati perkembangan peserta didik dari awal sampai selesainya pembelajaran. Dari hasil

penelitian didapatkan hasil bahwa 3 guru selalu mengamati perkembangan siswa dari awal sampai akhir, 2 guru sering dan 2 guru lainnya jarang melakukannya. Guru melakukan pengamatan yang berkesinambungan dari awal hingga akhir, ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya memberikan nilai dari hasil saja melainkan dari proses perkembangan peserta didik.

Penilaian yang diberikan oleh guru supaya lebih tepat sasaran, guru juga bisa menggali terlebih dahulu kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh siswa. Hal ini perlu dilakukan supaya guru bisa memperoleh bahan pertimbangan ketika akan memberikan penilaian akhir. Dari hasil penelitian, diperoleh 4 guru selalu menggali kelebihan dan kekurangan siswa, 2 guru sering dan 1 guru jarang melakukannya. Selanjutnya bahan yang bisa digunakan oleh guru dalam memberikan penilaian adalah dengan meminta bantuan dari peserta didik untuk melakukan penilaian antar teman sejawat, hal ini bisa digunakan juga oleh guru dalam membuat penilaian akhir. Dari hasil penelitian diperoleh data bahwa 2 guru menggunakan penilaian antar peserta didik, 4 guru sering dan 1 guru jarang melakukannya. Diharapkan dengan adanya beberapa masukan dan pertimbangan dari berbagai segi, nilai yang diberikan guru akan lebih komperhensif.

Setelah siswa mendapatkan nilai guru sebaiknya menganalisis hasil yang diperoleh siswa tersebut. Analisis nilai siswa bisa dilakukan dengan berbagai referensi misalnya menggunakan jurnal, buku, atau penelitian terdahulu. Analisis penilaian bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa selama mengikuti pembelajaran. Dari hasil penelitian didapatkan 2 guru

sering menggunakan jurnal penilaian antar peserta didik, 4 guru jarang dan 1 guru tidak pernah melakukannya.

Penilaian proses pembelajaran pendidikan jasmani bisa dilakukan dengan cara tes tulis, tes lisan, dan penugasan. Masing-masing tes mempunyai sasaran untuk mengetahui kemampuan siswa. Tes tulis bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa secara kognitif, di mana tes tersebut bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran yang sudah diikuti. Begitu pula dengan tes lisan juga bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa secara cepat. Penugasan erat kaitannya dengan keterampilan gerak siswa, jadi penugasan merupakan salah satu cara untuk menilai kemampuan gerak siswa. Dari hasil penelitian didapatkan 1 guru selalu memberikan tes tersebut, 3 guru sering, 2 guru jarang dan 1 guru tidak pernah memberikannya. Untuk tes praktik keterampilan didapatkan hasil 3 guru selalu memberikan tes keterampilan, 3 guru sering dan 1 guru jarang memberikannya. Untuk tes portofolio didapatkan hasil 2 guru sering memberikan tes portofolio, 2 guru lainnya jarang dan 3 guru tidak pernah memberikannya. Terakhir adalah pemberian tes akhir semester. Dari data yang ada diperoleh 5 guru selalu memberikan tes akhir semester dan 2 guru lainnya jarang memberikannya. Apabila guru mampu melakukan penilaian dari awal sampai akhir pembelajaran dengan melakukan penilaian seperti di atas maka diyakini nilai yang dihasilkan oleh guru akan sesuai dengan apa yang dilakukan oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

## B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tentang proses pembelajaran permainan bola kecil di sekolah dasar se gugus Sendangadi disajikan sebagai berikut:

Data hasil penelitian mengenai proses pembelajaran permainan bola kecil di sekolah dasar se gugus Sendangadi masing-masing secara berurutan memperoleh nilai maksimum sebesar 176,00, nilai minimum 124,00, rerata diperoleh sebesar 153,57, median 152, serta standar deviasi (SD) 19,42. Data yang diperoleh di dalam penelitian ini berbentuk skor yang berasal dari angket mengenai proses pembelajaran permainan bola kecil di sekolah dasar se gugus Sendangadi. Setelah data didapat, maka akan dikonversikan ke dalam empat kategori.

Data tabel distribusi pengkategorian proses pembelajaran permainan bola kecil di sekolah dasar se gugus Sendangadi sebagai berikut:

**Tabel 12. Distribusi Pengkategorian Data Pembelajaran Permainan Bola Kecil**

No	Kategori	Interval	Frek	%
1.	Sangat Tinggi	$X \geq 162.50$	3	42.85%
2.	Tinggi	$125.00 \leq X < 162.50$	3	42.85%
3.	Rendah	$87.50 \leq X < 125.00$	1	14.30%
4.	Sangat Rendah	$87.50 > X$	0	0.00%
<b>Jumlah</b>			<b>7</b>	<b>100%</b>

Diketahui:

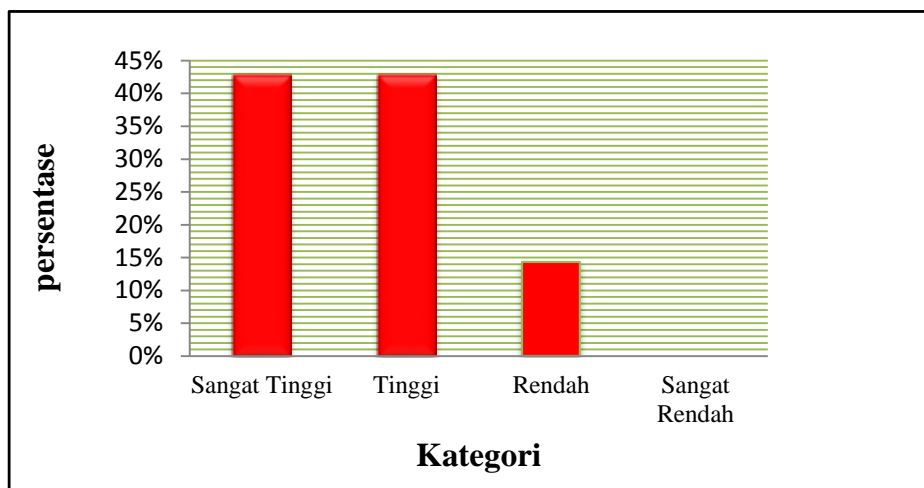
$$\text{Mean Ideal} = \frac{1}{2} \times (200 + 50) = 125$$

$$\text{SD Ideal} = \frac{1}{6} \times (200 - 50) = 25$$

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian proses pembelajaran permainan bola kecil di sekolah dasar se gugus Sendangadi yaitu sebanyak 3 responden (42.85%) menyatakan sangat tinggi, 3 responden (42.85%)

menyatakan tinggi, 1 responden (14.30%) menyatakan rendah, dan 0 responden (0.00%) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa proses pembelajaran permainan bola kecil di sekolah dasar se gugus Sendangadi dominan sangat tinggi dan tinggi, dan bila dilihat dari rerata (*Mean*) pada proses pembelajaran permainan bola kecil dengan nilai 153.57, maka nilai tersebut juga masuk dalam kategori “Tinggi”.

Untuk memperjelas selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Pengkategorian proses pembelajaran permainan bola kecil di sekolah dasar se gugus Sendangadi

Dalam melakukan proses pembelajaran yang baik seorang guru harus memperhatikan beberapa tahapan. Tahapan yang dimaksudkan adalah: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Deskripsi tahapan pembelajaran lebih jelasnya akan dijelaskan sebagai berikut:

## 1. Perencanaan Pembelajaran

Data hasil penelitian mengenai perencanaan pembelajaran permainan bola kecil di sekolah dasar se gugus Sendangadi masing-masing secara berurutan memperoleh nilai maksimum sebesar 42,00, nilai minimum 26.00, rerata diperoleh sebesar 40.00, median 42, serta standar deviasi (SD) 7.81. Data yang diperoleh didalam penelitian ini berbentuk skor yang berasal dari angket mengenai perencanaan pembelajaran permainan bola kecil di sekolah dasar se gugus Sendangadi. Setelah data didapat, maka akan dikonversikan ke dalam empat kategori.

Data tabel distribusi pengkategorian proses pembelajaran permainan bola kecil di sekolah dasar se gugus Sendangadi sebagai berikut:

**Tabel 13. Distribusi Pengkategorian Perencanaan Pembelajaran**

No	Kategori	Interval	Frek	%
1.	Sangat Tinggi	$X \geq 39.00$	4	57.10%
2.	Tinggi	$30.00 \leq X < 39.00$	2	28.60%
3.	Rendah	$21.00 \leq X < 30.00$	1	14.30%
4.	Sangat Rendah	$21.00 > X$	0	0.00%
<b>Jumlah</b>			<b>7</b>	<b>100%</b>

Diketahui:

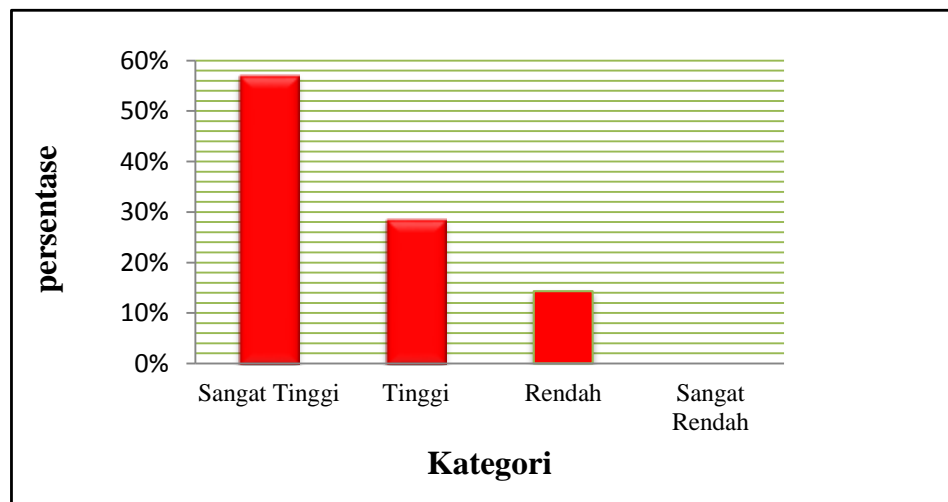
$$\text{Mean Ideal} = \frac{1}{2} \times (48.00 + 12.00) = 60.00$$

$$\text{SD Ideal} = \frac{1}{6} \times (48.00 - 12.00) = 6$$

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian perencanaan pembelajaran yaitu sebanyak 4 responden (57.10%) menyatakan sangat tinggi, 2 responden (28.60%) menyatakan tinggi, 1 responden

(14.30%) menyatakan rendah, dan 0 responden (0.00%) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa perencanaan pembelajaran dominan sangat tinggi, dan bila dilihat dari rerata (*Mean*) perencanaan pembelajaran dengan nilai 40.00, maka nilai tersebut juga masuk dalam kategori “sangat tinggi”.

Untuk memperjelas selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Pengkategorian Perencanaan Pembelajaran

Dalam melakukan perencanaan pembelajaran yang baik seorang guru harus memperhatikan beberapa tahapan. Tahapan yang dimaksudkan adalah: menyusun program pembelajaran dan persiapan pembelajaran. Deskripsi tahapan perencanaan pembelajaran lebih jelasnya akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Menyusun program pembelajaran

Dari hasil penelitian didapatkan menyusun program pembelajaran diukur dengan angket berjumlah 4 butir dengan skor



1 s.d. 4. Data yang diperoleh dari indikator menyusun program pembelajaran diketahui bahwa masing-masing secara berurutan memperoleh nilai maksimum sebesar 16.00, nilai minimum 11.00, rerata diperoleh sebesar 14.14, median 15.00, modus 15.00 serta standar deviasi (SD) 1.95.

Setelah data indikator penyusunan program pembelajaran telah didapat, maka akan dikonversikan ke dalam empat kategori. Berikut ini adalah tabel pengkategorian data mengenai indikator penyusunan program pembelajaran.

**Tabel 14. Distribusi Pengkategorian Data Penyusunan Program Pembelajaran**

No	Kategori	Interval	Frek	%
1.	Sangat Tinggi	$X \geq 13.00$	5	71.40%
2.	Tinggi	$10.00 \leq X < 13.00$	2	28.60%
3.	Rendah	$7.00 \leq X < 10.00$	0	00.00%
4.	Sangat Rendah	$7.00 > X$	0	00.00%
<b>Jumlah</b>			<b>7</b>	<b>100%</b>

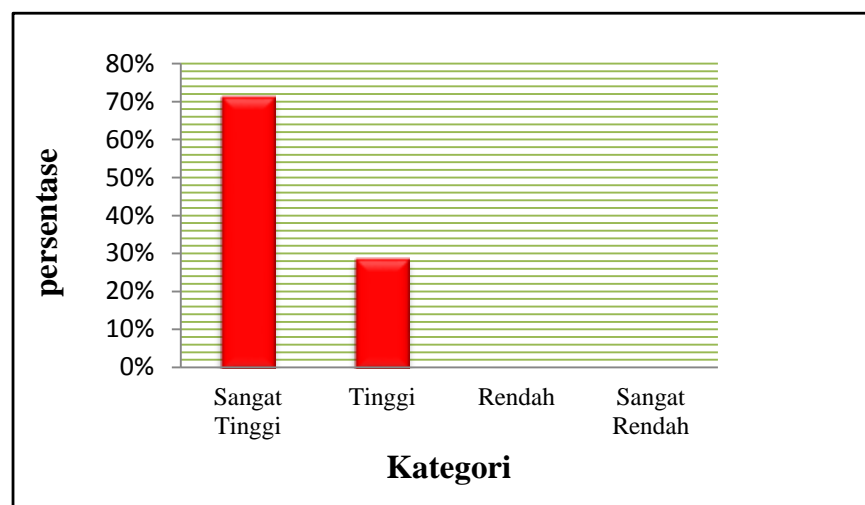
Diketahui:

$$\text{Mean Ideal} = \frac{1}{2} \times (16.00 + 4.00) = 10.00$$

$$\text{SD Ideal} = \frac{1}{6} \times (16.00 - 4.00) = 2$$

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian penyusunan program pembelajaran masing-masing secara berurutan yaitu sebanyak 5 responden (71.40%) menyatakan sangat tinggi, 2 responden (38.60%) menyatakan tinggi, 0 responden (00.00%) menyatakan rendah, dan 0 responden (00.00%) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa faktor penyusunan program pembelajaran adalah dominan sangat

tinggi, dan bila dilihat dari rerata (*Mean*) pada penyusunan program pembelajaran dengan nilai 14.14, maka nilai tersebut juga masuk dalam kategori “ Sangat Tinggi”. Untuk memperjelas tabel pengkategorian data penyusunan program pembelajaran di atas, selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 7. Diagram Batang Pengkategorian Data Penyusunan Program Pembelajaran.

#### b. Persiapan Pembelajaran

Dari hasil penelitian didapatkan persiapan pembelajaran diukur dengan angket berjumlah 8 butir dengan skor 1 s.d. 4. Data yang diperoleh dari persiapan pembelajaran diketahui memperoleh nilai maksimum 32.00, nilai minimum 14.00, rerata diperoleh sebesar 25.86, median 28.00, modus 28.00, serta standar deviasi (SD) 6.28.

Setelah data persiapan pembelajaran telah didapat, maka akan dikonversikan ke dalam empat kategori. Berikut ini adalah tabel pengkategorian data mengenai persiapan pembelajaran.

**Tabel 15. Distribusi Pengkategorian Data Persiapan Pembelajaran.**

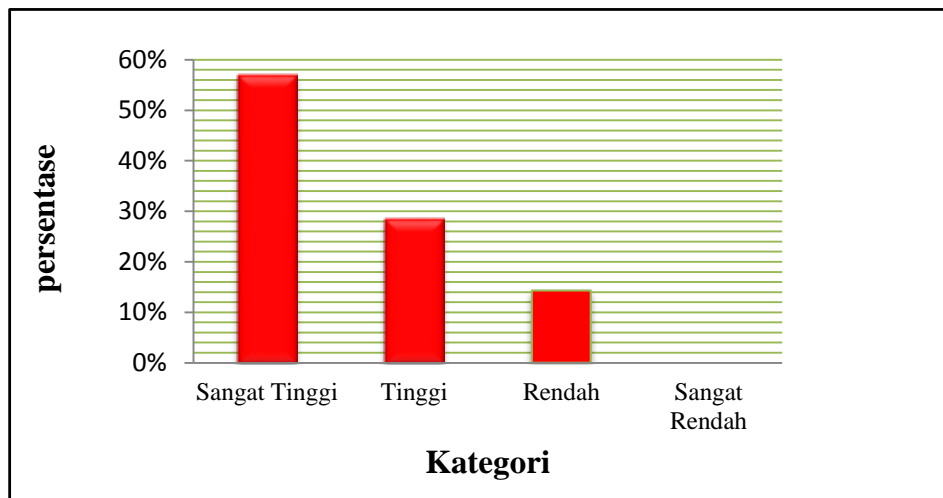
No	Kategori	Interval	Frek	%
1.	Sangat Tinggi	$X \geq 26.00$	4	57.10%
2.	Tinggi	$20.00 \leq X < 26.00$	2	28.60%
3.	Rendah	$14.00 \leq X < 20.00$	1	14.30%
4.	Sangat Rendah	$14.00 > X$	0	0.00%
<b>Jumlah</b>			<b>7</b>	<b>100%</b>

Diketahui:

$$\text{Mean Ideal} = \frac{1}{2} \times (32.00 + 8.00) = 20.00$$

$$\text{SD Ideal} = \frac{1}{6} \times (32.00 - 8.00) = 4$$

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian persiapan pembelajaran yaitu sebanyak 4 responden (57.10%) menyatakan sangat tinggi, 2 responden (28.60%) menyatakan Tinggi, 1 responden (14.30%) menyatakan rendah, dan 0 responden (00.00%) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa persiapan pembelajaran adalah “sangat tinggi”, dan bila dilihat dari rerata (*Mean*) pada persiapan pembelajaran dengan nilai 25.86, maka nilai tersebut masuk dalam kategori “Tinggi”. Untuk memperjelas tabel pengkategorian data persiapan pembelajaran selanjutnya disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 8. Diagram Batang Pengkategorian Data Persiapan Pembelajaran.

## 2. Pelaksanaan Pembelajaran

Data hasil penelitian mengenai pelaksanaan pembelajaran permainan bola kecil di sekolah dasar se gugus Sendangadi masing-masing secara berurutan memperoleh nilai maksimum sebesar 86,00, nilai minimum 59.00, rerata diperoleh sebesar 73.29, median 71, serta standar deviasi (SD) 10.93. Data yang diperoleh didalam penelitian ini berbentuk skor yang berasal dari angket mengenai proses pembelajaran permainan bola kecil di sekolah dasar se gugus Sendangadi. Setelah data didapat, maka akan dikonversikan ke dalam empat kategori.

Data tabel distribusi pengkategorian pelaksanaan pembelajaran permainan bola kecil di sekolah dasar se gugus Sendangadi sebagai berikut:

**Tabel 16. Distribusi Pengkategorian Pelaksanaan Pembelajaran**

No	Kategori	Interval	Frek	%
1.	Sangat Tinggi	$X \geq 81.25$	3	42.85%
2.	Tinggi	$62.50 \leq X < 81.25$	3	42.85%
3.	Rendah	$43.75 \leq X < 62.50$	1	14.30%
4.	Sangat Rendah	$43.75 > X$	0	0.00%
<b>Jumlah</b>			<b>7</b>	<b>100%</b>

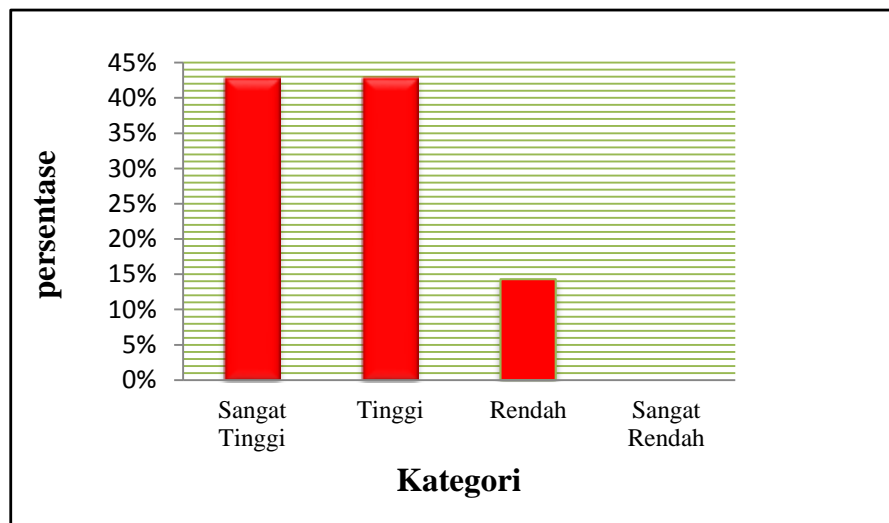
Diketahui:

$$\text{Mean Ideal} = \frac{1}{2} \times (100.00 + 25.00) = 62.50$$

$$\text{SD Ideal} = \frac{1}{6} \times (100.00 - 25.00) = 12.50$$

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian pelaksanaan pembelajaran yaitu sebanyak 3 responden (42.85%) menyatakan sangat tinggi, 3 responden (42.85%) menyatakan tinggi, 1 responden (14.30%) menyatakan rendah, dan 0 responden (0.00%) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa pelaksanaan pembelajaran adalah sangat tinggi dan tinggi, dan bila dilihat dari rerata (*Mean*) perencanaan pembelajaran dengan nilai 73.29, maka nilai tersebut juga masuk dalam kategori “tinggi”.

Untuk memperjelas selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 9. Diagram Batang Pengkategorian Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam melakukan pelaksanaan pembelajaran yang baik seorang guru harus memperhatikan beberapa tahapan. Tahapan yang dimaksudkan adalah: keterlaksanaan materi, penguasaan materi, metode mengajar, penggunaan sarana dan prasarana, kreativitas mengajar. Deskripsi tahapan pelaksanaan pembelajaran lebih jelasnya akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Keterlaksanaan materi

Dari hasil penelitian didapatkan faktor kesehatan diukur dengan angket berjumlah 6 butir dengan skor 1 s.d. 4. Data yang diperoleh dari keterlaksanaan materi diketahui bahwa masing-masing secara berurutan memperoleh nilai maksimum sebesar 20.00, nilai minimum 11.00, rerata diperoleh sebesar 14.57, median 14.00, modus 14.00 serta standar deviasi (SD) 2.94.

Setelah data keterlaksanaan materi telah didapat, maka akan dikonversikan ke dalam empat kategori. Berikut ini adalah tabel pengkategorian data mengenai keterlaksanaan materi.

**Tabel 17. Distribusi Pengkategorian Data Keterlaksanaan Materi**

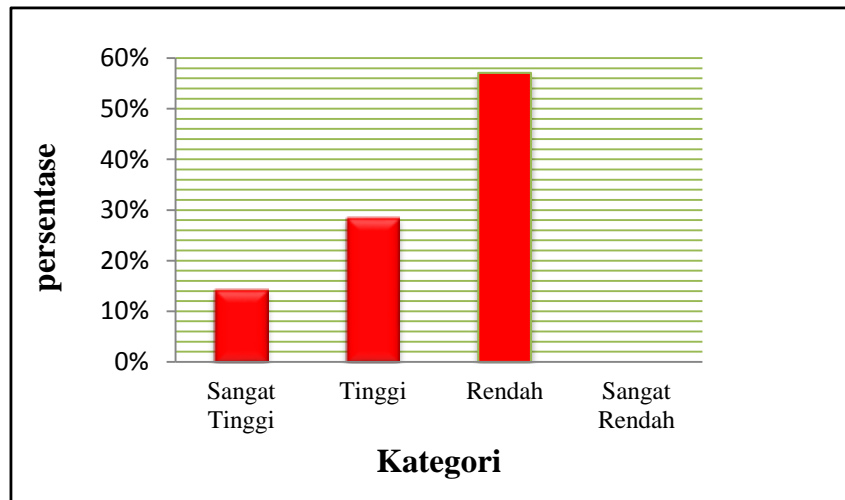
No	Kategori	Interval	Frek	%
1.	Sangat Tinggi	$X \geq 19.50$	1	14.30%
2.	Tinggi	$15.00 \leq X < 19.50$	2	28.60%
3.	Rendah	$10.50 \leq X < 15.00$	4	57.10%
4.	Sangat Rendah	$10.50 > X$	0	0.00%
<b>Jumlah</b>			<b>7</b>	<b>100%</b>

Diketahui:

$$\text{Mean Ideal} = \frac{1}{2} \times (24.00 + 6.00) = 15.00$$

$$\text{SD Ideal} = \frac{1}{6} \times (24.00 - 6.00) = 3.00$$

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian keterlaksanaan materi masing-masing secara berurutan yaitu sebanyak 1 responden (14.30%) menyatakan sangat tinggi, 2 responden (28.60%) menyatakan tinggi, 4 responden (57.10%) menyatakan rendah, dan 0 responden (00.00%) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa keterlaksanaan materi adalah dominan rendah, dan bila dilihat dari rerata (*Mean*) pada penyusunan program pembelajaran dengan nilai 14.57, maka nilai tersebut juga masuk dalam kategori “rendah”. Untuk memperjelas tabel pengkategorian data keterlaksanaan di atas, selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 10. Diagram Pengkategorian Data Keterlaksanaan Materi.

b. Penguasaan Materi

Dari hasil penelitian didapatkan penguasaan materi diukur dengan angket berjumlah 5 butir dengan skor 1 s.d. 4. Data yang diperoleh dari penguasaan materi diketahui memperoleh nilai maksimum 20.00, nilai minimum 13.00, rerata diperoleh sebesar 15.57, median 16.00, modus 13.00, serta standar deviasi (SD) 2.76.

Setelah data penguasaan materi telah didapat, maka akan dikonversikan ke dalam empat kategori. Berikut ini adalah tabel pengkategorian data mengenai penguasaan materi.

**Tabel 18. Distribusi Pengkategorian Data Penguasaan Materi.**

No	Kategori	Interval	Frek	%
1.	Sangat Tinggi	$X \geq 16.25$	2	28.60%
2.	Tinggi	$12.50 \leq X < 16.25$	5	71.40%
3.	Rendah	$8.75 \leq X < 12.50$	0	00.00%
4.	Sangat Rendah	$8.75 > X$	0	0.00%
<b>Jumlah</b>			<b>7</b>	<b>100%</b>

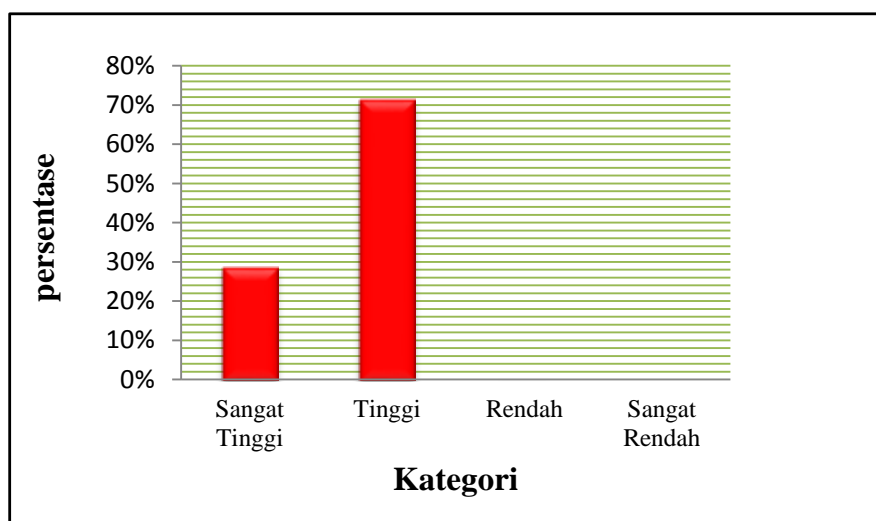
Diketahui:

$$\text{Mean Ideal} = \frac{1}{2} \times (20.00 + 5.00) = 12.50$$

$$\text{SD Ideal} = \frac{1}{6} \times (20.00 - 5.00) = 2.50$$



Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian persiapan pembelajaran yaitu sebanyak 2 responden (28.60%) menyatakan sangat tinggi, 5 responden (71.40%) menyatakan tinggi, 0 responden (00.00%) menyatakan rendah, dan 0 responden (00.00%) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa penguasaan materi adalah “tinggi”, dan bila dilihat dari rerata (*Mean*) pada persiapan pembelajaran dengan nilai 15.57, maka nilai tersebut masuk dalam kategori “tinggi”. Untuk memperjelas tabel pengkategorian data penguasaan materi selanjutnya disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 11. Diagram Batang Pengkategorian Data Penguasaan Materi.

#### c. Metode Mengajar

Dari hasil penelitian didapatkan metode mengajar diukur dengan angket berjumlah 5 butir dengan skor 1 s.d. 4. Data yang diperoleh dari metode mengajar diketahui memperoleh nilai

maksimum 20.00, nilai minimum 8.00, rerata diperoleh sebesar 12.14, median 10.00, modus 9.00, serta standar deviasi (SD) 5.08.

Setelah data metode mengajar telah didapat, maka akan dikonversikan ke dalam empat kategori. Berikut ini adalah tabel pengkategorian data mengenai metode mengajar.

**Tabel 19. Distribusi Pengkategorian Data Metode Mengajar.**

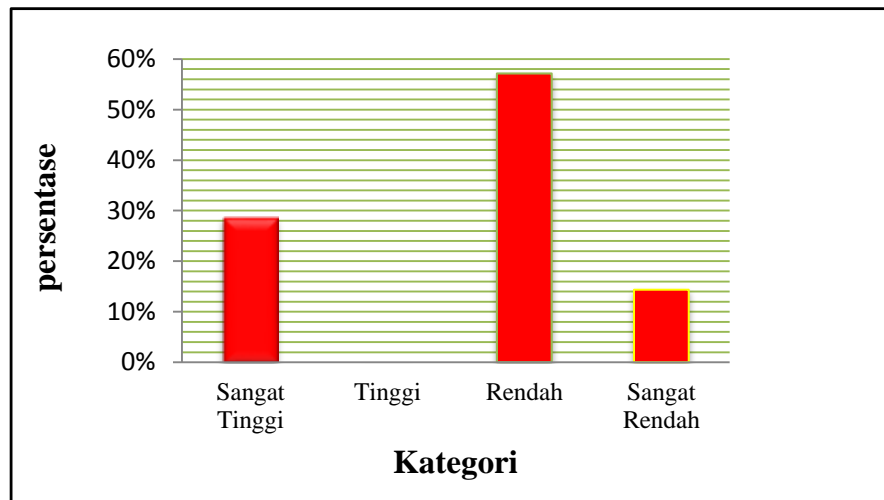
No	Kategori	Interval	Frek	%
1.	Sangat Tinggi	$X \geq 16.25$	2	28.60%
2.	Tinggi	$12.50 \leq X < 16.25$	0	00.00%
3.	Rendah	$8.75 \leq X < 12.50$	4	57.10%
4.	Sangat Rendah	$8.75 > X$	1	14.30%
<b>Jumlah</b>			<b>7</b>	<b>100%</b>

Diketahui:

$$\text{Mean Ideal} = \frac{1}{2} \times (20.00 + 5.00) = 12.50$$

$$\text{SD Ideal} = \frac{1}{6} \times (20.00 - 5.00) = 2.50$$

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian metode mengajar yaitu sebanyak 2 responden (28.60%) menyatakan sangat tinggi, 0 responden (00.00%) menyatakan tinggi, 4 responden (57.10 %) menyatakan rendah, dan 1 responden (14.30%) menyatakan rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa penguasaan materi adalah “tinggi”, dan bila dilihat dari rerata (*Mean*) pada metode mengajar dengan nilai 15.57, maka nilai tersebut masuk dalam kategori “tinggi”. Untuk memperjelas tabel pengkategorian data penguasaan materi selanjutnya disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 12. Diagram Batang Pengkategorian Data Metode Mengajar.

#### d. Penggunaan Sarana dan Prasarana

Dari hasil penelitian didapatkan penggunaan sarana dan prasarana diukur dengan angket berjumlah 5 butir dengan skor 1 s.d. 4. Data yang diperoleh dari penguasaan materi diketahui memperoleh nilai maksimum 20.00, nilai minimum 9.00, rerata diperoleh sebesar 15.86, median 16.00, modus 20.00, serta standar deviasi (SD) 4.41.

Setelah data penggunaan sarana dan prasarana telah didapat, maka akan dikonversikan ke dalam empat kategori. Berikut ini adalah tabel pengkategorian data mengenai penggunaan sarana dan prasarana.

**Tabel 20. Distribusi Pengkategorian Data Penggunaan Sarana dan Prasarana.**

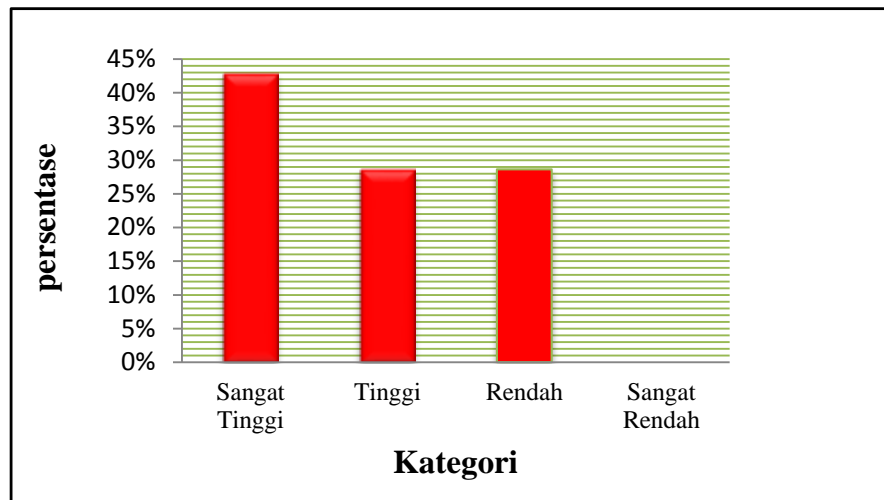
No	Kategori	Interval	Frek	%
1.	Sangat Tinggi	$X \geq 16.25$	3	42.85%
2.	Tinggi	$12.50 \leq X < 16.25$	2	28.60%
3.	Rendah	$8.75 \leq X < 12.50$	2	28.600%
4.	Sangat Rendah	$8.75 > X$	0	00.00%
<b>Jumlah</b>			<b>7</b>	<b>100%</b>

Diketahui:

$$\text{Mean Ideal} = \frac{1}{2} \times (20.00 + 5.00) = 12.50$$

$$\text{SD Ideal} = \frac{1}{6} \times (20.00 - 5.00) = 2.50$$

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian penggunaan sarana dan prasarana yaitu sebanyak 3 responden (42.85%) menyatakan Sangat Tinggi, 2 responden (28.60%) menyatakan Tinggi, 2 responden (28.60 %) menyatakan rendah, dan 0 responden (00.00%) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa penggunaan sarana dan prasarana adalah “sangat tinggi”, dan bila dilihat dari rerata (*Mean*) pada persiapan pembelajaran dengan nilai 15.86, maka nilai tersebut masuk dalam kategori “tinggi”. Untuk memperjelas tabel pengkategorian data penggunaan sarana dan prasarana selanjutnya disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 13. Diagram Batang Pengkategorian Data Penggunaan Sarana dan Prasarana.

e. Kreativitas Mengajar

Dari hasil penelitian didapatkan kreativitas mengajar diukur dengan angket berjumlah 4 butir dengan skor 1 s.d. 4. Data yang diperoleh dari kreativitas mengajar diketahui bahwa masing-masing secara berurutan memperoleh nilai maksimum sebesar 16.00, nilai minimum 14.00, rerata diperoleh sebesar 15.14, median 16.00, modus 20.00 serta standar deviasi (SD) 0.69.

Setelah data kreativitas mengajar telah didapat, maka akan dikonversikan ke dalam empat kategori. Berikut ini adalah tabel pengkategorian data mengenai kreativitas mengajar.

**Tabel 21. Distribusi Pengkategorian Data Kreativitas Mengajar**

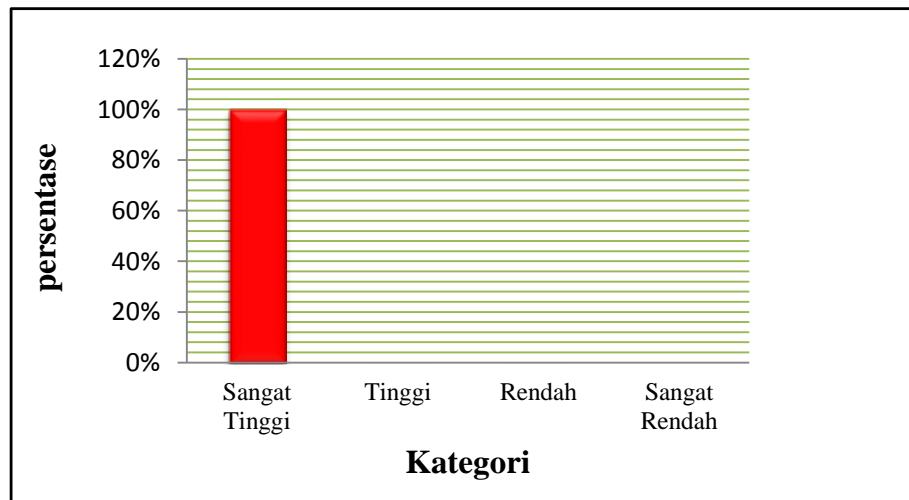
No	Kategori	Interval	Frek	%
1.	Sangat Tinggi	$X \geq 13.00$	7	100.00%
2.	Tinggi	$10.00 \leq X < 13.00$	0	00.00%
3.	Rendah	$7.00 \leq X < 10.00$	0	00.00%
4.	Sangat Rendah	$7.00 > X$	0	00.00%
<b>Jumlah</b>			<b>7</b>	<b>100%</b>

Diketahui:

$$\text{Mean Ideal} = \frac{1}{2} \times (16.00 + 4.00) = 10.00$$

$$\text{SD Ideal} = \frac{1}{6} \times (16.00 - 4.00) = 2$$

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian kreativitas mengajar masing-masing secara berurutan yaitu sebanyak 7 responden (100.00%) menyatakan sangat tinggi, 0 responden (00.00%) menyatakan tinggi, 0 responden (00.00%) menyatakan rendah, dan 0 responden (00.00%) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa kreativitas mengajar adalah sangat tinggi, dan bila dilihat dari rerata (*Mean*) pada kreativitas mengajar dengan nilai 15.14, maka nilai tersebut juga masuk dalam kategori “sangat tinggi”. Untuk memperjelas tabel pengkategorian data kreativitas mengajar di atas, selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 14. Diagram Batang Pengkategorian Data Kreativitas Mengajar.

### 3. Evaluasi Pembelajaran

Data hasil penelitian mengenai evaluasi pembelajaran permainan bola kecil di sekolah dasar se gugus Sendangadi masing-masing secara berurutan memperoleh nilai maksimum sebesar 47,00, nilai minimum 33.00, rerata diperoleh sebesar 40.29, median 42, serta standar deviasi (SD) 4.92. Data yang diperoleh didalam penelitian ini berbentuk skor yang berasal dari angket mengenai evaluasi pembelajaran permainan bola kecil di sekolah dasar se gugus Sendangadi. Setelah data didapat, maka akan dikonversikan ke dalam empat kategori.

Data tabel distribusi pengkategorian evaluasi pembelajaran permainan bola kecil di sekolah dasar se gugus Sendangadi sebagai berikut:

**Tabel 22. Distribusi Pengkategorian Evaluasi Pembelajaran**

No	Kategori	Interval	Frek	%
1.	Sangat Tinggi	$X \geq 42.25$	3	42.85%
2.	Tinggi	$32.50 \leq X < 42.25$	4	57.10%
3.	Rendah	$22.75 \leq X < 32.50$	0	00.00%
4.	Sangat Rendah	$22.75 > X$	0	0.00%
<b>Jumlah</b>			<b>7</b>	<b>100%</b>

iketahui:

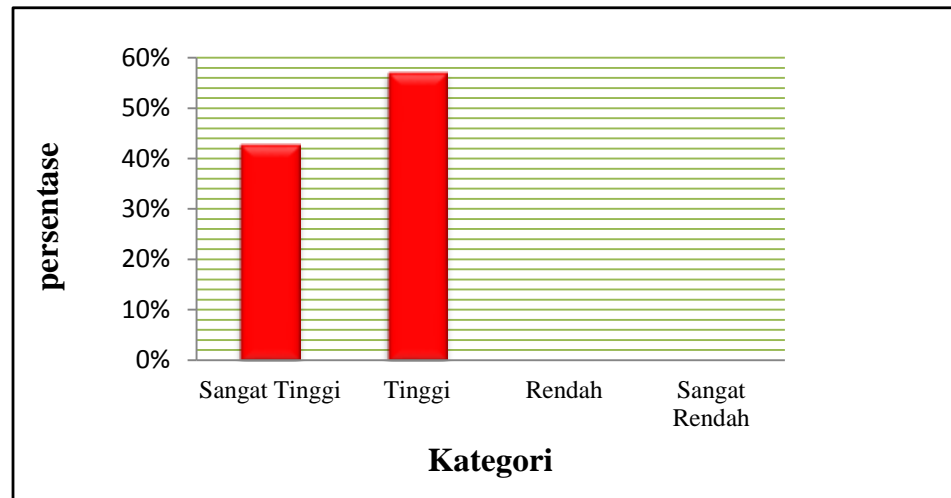
$$\text{Mean Ideal} = \frac{1}{2} \times (52.00 + 13.00) = 32.50$$

$$\text{SD Ideal} = \frac{1}{6} \times (52.00 - 13.00) = 6.50$$

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian evaluasi pembelajaran yaitu sebanyak 3 responden (42.85%) menyatakan sangat tinggi, 4 responden (57.10%) menyatakan tinggi, 0 responden (00.00%) menyatakan rendah, dan 0 responden (0.00%) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa evaluasi pembelajaran adalah dominan tinggi, dan bila dilihat dari rerata (*Mean*) perencanaan pembelajaran dengan nilai 40.29, maka nilai tersebut juga masuk dalam kategori “tinggi”.

Untuk memperjelas selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:





Gambar 15. Diagram Batang Pengkategorian Evaluasi Pembelajaran

Dalam melakukan evaluasi pembelajaran yang baik seorang guru harus memperhatikan beberapa tahapan. Tahapan yang dimaksudkan adalah praktek keterampilan, penilaian proses dan hasil. Deskripsi tahapan evaluasi pembelajaran lebih jelasnya akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Praktek Keterampilan

Dari hasil penelitian didapatkan praktek keterampilan diukur dengan angket berjumlah 5 butir dengan skor 1 s.d. 4. Data yang diperoleh dari penguasaan materi diketahui memperoleh nilai maksimum 20.00, nilai minimum 11.00, rerata diperoleh sebesar 17.29, median 18.00, modus 20.00, serta standar deviasi (SD) 3.30.

Setelah data praktek keterampilan telah didapat, maka akan dikonversikan ke dalam empat kategori. Berikut ini adalah tabel pengkategorian data mengenai praktek keterampilan.

**Tabel 23. Distribusi Pengkategorian Data Praktek Keterampilan**

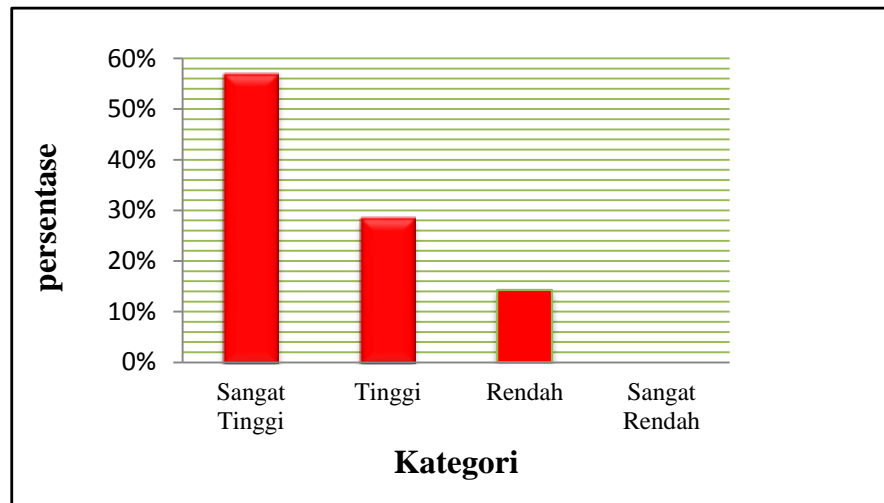
No	Kategori	Interval	Frek	%
1.	Sangat Tinggi	$X \geq 16.25$	4	57.10%
2.	Tinggi	$12.50 \leq X < 16.25$	2	28.60%
3.	Rendah	$8.75 \leq X < 12.50$	1	14.30%
4.	Sangat Rendah	$8.75 > X$	0	00.00%
<b>Jumlah</b>			<b>7</b>	<b>100%</b>

Diketahui:

$$\text{Mean Ideal} = \frac{1}{2} \times (20.00 + 5.00) = 12.50$$

$$\text{SD Ideal} = \frac{1}{6} \times (20.00 - 5.00) = 2.50$$

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian penggunaan sarana dan prasarana yaitu sebanyak 4 responden (57.10%) menyatakan sangat tinggi, 2 responden (28.60%) menyatakan tinggi, 1 responden (14.30 %) menyatakan rendah, dan 0 responden (00.00%) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa praktek keterampilan adalah “Sangat tinggi”, dan bila dilihat dari rerata (*Mean*) pada evaluasi pembelajaran dengan nilai 17.29, maka nilai tersebut masuk dalam kategori “sangat tinggi”. Untuk memperjelas tabel pengkategorian data penggunaan sarana dan prasarana selanjutnya disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 16. Diagram Batang Pengkategorian Data Praktek Keterampilan.

b. Penilaian Proses dan Hasil

Dari hasil penelitian didapatkan penilaian proses dan hasil diukur dengan angket berjumlah 8 butir dengan skor 1 s.d. 4. Data yang diperoleh dari penguasaan materi diketahui memperoleh nilai maksimum 29.00, nilai minimum 17.00, rerata diperoleh sebesar 23.00, median 23.00, modus 23.00, serta standar deviasi (SD) 4.36.

Setelah data penilaian proses dan hasil telah didapat, maka akan dikonversikan ke dalam empat kategori. Berikut ini adalah tabel pengkategorian data mengenai penilaian proses dan hasil.

**Tabel 24. Distribusi Pengkategorian Data Penilaian Proses dan Hasil.**

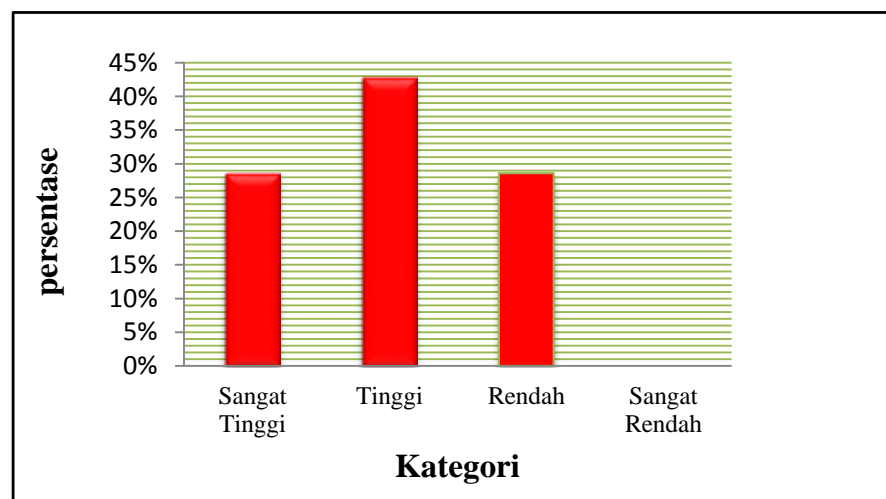
No	Kategori	Interval	Frek	%
1.	Sangat Tinggi	$X \geq 26.00$	2	28.60%
2.	Tinggi	$20.00 \leq X < 26.00$	3	42.85%
3.	Rendah	$14.00 \leq X < 20.00$	2	28.600%
4.	Sangat Rendah	$14.00 > X$	0	00.00%
<b>Jumlah</b>			<b>7</b>	<b>100%</b>

Diketahui:

$$\text{Mean Ideal} = \frac{1}{2} \times (32.00 + 8.00) = 20.00$$

$$\text{SD Ideal} = \frac{1}{6} \times (32.00 - 8.00) = 4.00$$

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian penggunaan sarana dan prasarana yaitu sebanyak 2 responden (28.60%) menyatakan Sangat Tinggi, 3 responden (42.85%) menyatakan Tinggi, 2 responden (28.60 %) menyatakan Rendah, dan 0 responden (00.00%) menyatakan rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa penilaian proses dan hasil adalah “Tinggi”, dan bila dilihat dari rerata (*Mean*) pada penilaian proses dan hasil dengan nilai 23.00, maka nilai tersebut masuk dalam kategori “Tinggi”. Untuk memperjelas tabel pengkategorian data penggunaan sarana dan prasarana selanjutnya disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 17. Diagram Batang Pengkategorian Data Proses dan Hasil

### C. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran permainan bola kecil di sekolah dasar se gugus Sendangadi adalah “sangat tinggi” yaitu 3 guru (42.85%). Indikator pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran permainan bola kecil di sekolah dasar se gugus Sendangadi dengan menggunakan beberapa indikator seperti berikut:

1. Menyusun program pembelajaran, sebagian besar guru memberikan pernyataan bahwa mereka menyusun program pembelajaran sebelum mengajar adalah “sangat tinggi” yaitu 5 guru (71.40%). Hal yang demikian dapat diartikan bahwa guru sudah mempunyai kesadaran bahwa penyusunan program pembelajaran penting dilakukan untuk memperlancar proses pembelajaran.
2. Persiapan pembelajaran, sebagian besar guru menyatakan persiapan pembelajaran “sangat tinggi” yaitu sebanyak 4 guru (57.10%). Hal tersebut dapat diartikan bahwa guru sudah mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Guru menganalisis kebutuhan dan kemampuan siswa terlebih dahulu yang kemudian akan dijadikan pedoman dalam membuat silabus dan RPP yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran
3. Keterlaksanaan materi, sebagian besar yaitu 4 guru (57.10%) menyatakan keterlaksanaan materi adalah “rendah”. Hal ini mengindikasikan bahwa belum terlaksanakannya materi dengan baik.

Guru masih belum mengajarkan seluruh jenis permainan bola kecil. Guru hanya sering mengajarkan satu jenis permainan bola kecil, padahal permainan bola kecil bermacam-macam, seperti: kasti, bola bakar, *rounders*, *kippers*.

4. Penguasaan materi, sebagian besar guru menyatakan bahwa penguasaan materi pembelajaran permainan bola kecil adalah “tinggi” yaitu sebanyak 5 guru (71.40%). Hal ini dapat diartikan bahwa guru sudah menguasai materi ajar sehingga bisa menyampaikan dengan baik ke peserta didiknya. Guru juga sudah mau menambah pengetahuannya dengan cara membaca berbagai referensi untuk mendapatkan materi ajar yang akan disampaikan sehingga materi ajar bisa tersampaikan dengan baik.
5. Metode mengajar, sebagian besar guru menyatakan penggunaan metode mengajar masih “rendah” yaitu sebanyak 4 guru (57.10%). Hal ini menandai bahwa masih ada beberapa guru yang belum menggunakan berbagai macam jenis metode mengajar untuk menyampaikan materi ajarnya. Sebagian guru masih sering hanya menggunakan metode demonstrasi saja, sebagian guru masih belum menyampaikan materi ajar permainan bola kecil dengan menggunakan metode presentasi. Sehingga bisa dikatakan bahwa guru masih monoton dalam penyampaian materi ajarnya.
6. Penggunaan sarana dan prasarana, 3 orang guru (42,85%) menyatakan bahwa penggunaan sarana dan prasarana adalah “sangat

tinggi”. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru sudah menggunakan sarana dan prasarana yang sesuai untuk mengajarkan materi ajar. Guru sudah menggunakan sarana dan prasarana kasti untuk mengajarkan permainan kasti dan sarana dan prasarana *rounders* untuk mengajarkan *rounders*.

7. Kreativitas mengajar, pada kreativitas mengajar 7 guru (100%) yang di survei menunjukkan bahwa mereka kreatif dalam mengajar. Kreativitas yang dimaksudkan adalah para guru sudah mengajak serta siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran, guru memberikan kesempatan yang sama untuk semua siswa dalam melaksanakan permainan bola kecil. Guru dan siswa bekerja bersama dalam mensukseskan proses pembelajaran yaitu di mana guru juga terlibat langsung dalam melaksanakan pembelajaran.
8. Praktek keterampilan, sebanyak 4 guru (57.10%) yang di survei menyatakan dalam melakukan evaluasi mereka menggunakan praktek keterampilan. Dari data yang diperoleh praktek keterampilan mempunyai sumbangan “sangat tinggi” dalam kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh guru. Dalam melakukan penilaian guru akan menilai siswa tidak hanya dari satu aspek saja, melainkan guru akan melakukan penilaian mulai dari aspek psikomotor, kognitif dan afektif. Karena kembali lagi bahwa proses pembelajaran adalah proses penyampaian pengetahuan dari guru ke siswa. Sehingga tidak

hanya kemampuan hasil akhir siswa yang dinilai, tapi proses siswa ketika mengikuti proses pembelajaran

9. Penilaian proses dan hasil, sebagian dari guru yang diteliti yaitu sebanyak 3 guru (42.85%) menyatakan bahwa penilaian proses dan hasil mempunyai peranan yang “tinggi” dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Karena penilaian merupakan hasil puncak dari kemampuan yang dimiliki oleh siswa, maka seorang guru harus mempunyai referensi dalam melakukan penilaian. Referensi guru bisa berupa jurnal-jurnal maupun buku. Karena proses pembelajaran adalah proses penyampaian pengetahuan dari guru ke siswa. Sehingga tidak hanya kemampuan hasil akhir siswa yang dinilai, tapi proses siswa ketika mengikuti proses pembelajaran.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan dalam batas-batas penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran permainan bola kecil di kelas atas sekolah dasar se gugus Sendangadi adalah “tinggi” mencapai 42.85%. Hal-hal yang mempengaruhi proses pembelajaran permainan bola kecil di kelas atas sekolah dasar se gugus sendangadi tersebut meliputi:

1. Menyusun Program Pembelajaran mempunyai nilai “ sangat tinggi” (57.10%). Hal ini menunjukkan guru – guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar se- Gugus Sendangadi dalam menyusun program pembelajaran sudah sangat baik dilihat dari presentase yang didapatkan dan hasil olah data yang ada.
2. Persiapan Pembelajaran mempunyai nilai “sangat tinggi” (71.40%). Berdasarkan presentase yang diperoleh dapat disimpulkan guru – guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar se Gugus Sendangadi sudah sangat baik dalam membuat persiapan pembelajaran.
3. Keterlaksanaan Materi mempunyai nilai “ sangat tinggi” (42.85%). Hal ini dapat disimpulkan keterlaksanaan materi selama proses pembelajaran permainan bola kecil yang dilakukan oleh guru-guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar se Gugus Sendangadi sudah

sangat baik yang artinya pelaksanaan tiap materi pembelajaran jenis permainan bola kecil sudah merata.

4. Penguasaan Materi mempunyai nilai “tinggi” (71.40%). Dari presentase yang didapat menunjukkan bahawa penguasaan materi permainan bola kecil guru – guru se Gugus Sendangadi sudah baik.
5. Metode Mengajar mempunyai nilai “sangat tinggi” (28.60%). Dilihat dari presentase yang didapatkan penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru - guru se Gugus Sendangadi sudah sangat baik. Hal ini berarti penyampaian materi yang disampaikanpun bisa diterima dengan baik oleh siswa.
6. Penggunaan Sarana dan Prasarana mempunyai nilai “sangat tinggi” (42.85%). Hal ini dapat disimpulkan penggunaan sarana dan prasarana yang digunakan untuk pembelajaran permainan bola kecil oleh guru – guru di Sekolah Dasar se Gugus Sendangadi sudah sangat baik.
7. Kreativitas Mengajar mempunyai nilai “sangat tinggi” (100.00%). Dari presentase yang diperoleh disimpulkan kreativitas guru – guru pendidikan jasmani dalam memberikan pembelajaran permainan bola kecil sudah sangat baik.
8. Praktek Keterampilan mempunyai nilai “sangat tinggi” (57.10%). Dapat disimpulkan guru - guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar di gugus Sendangadi dalam melakukan praktik keterampilan sudah sangat baik.

9. Penilaian Proses dan Hasil mempunyai nilai “tinggi” (42.85%).

Disimpulkan dari presentase yang didapat guru –guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar se Gugus Sendangadi dalam memberikan penilaian proses dan hasil pembelajaran sudah baik.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Kendatipun penelitian ini berhasil mengetahui proses pembelajaran permainan bola kecil di kelas atas sekolah dasar se gugus Sendangadi, bukan berarti bahwa hasil penelitian ini tanpa ada kelemahan. Beberapa kelemahan yang mungkin dapat dikemukakan disini antara lain:

1. Dalam penelitian ini pengambilan datanya menggunakan instrumen angket sehingga ada kemungkinan dalam pengisiannya, responden dipengaruhi oleh kondisi yang berbeda-beda (suasana yang susah, marah, gembira, sedih, lelah, dan sebagainya) dan sulit dikontrol.
2. Penelitian ini tidak melibatkan semua guru pendidikan jasmani di seluruh dinas pendidikan di lingkup kabupaten Sleman.

## **C. Saran-Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat disampaikan oleh peneliti diantaranya:

1. Bagi Guru

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuannya sebagai pengajar dalam menjalankan proses pembelajaran permainan bola kecil.

## 2. Bagi Mahasiswa

Diharapkan mahasiswa dapat mengetahui hal-hal yang mempengaruhi proses pembelajaran permainan bola kecil. Sehingga nantinya ketika mahasiswa menjadi guru, mereka sudah siap untuk menjadi seorang pendidik.

## 3. Bagi Universitas

Diharapkan mampu dijadikan bahan evaluasi bagi instansi terkait mengenai kegiatan proses pembelajaran permainan bola kecil, yang nantinya digunakan untuk memperbaiki proses perkuliahan mengenai pembelajaran bola kecil.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S Suryobroto. (2001). *Diklat Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta. FIK UNY.
- Alnedral. 2015. *Strategi Pembelajaran PJOK* Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Arikunto, Suharsimi, 2006, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Edisi Revisi, PT, Rineka Cipta, Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- B. Suryosubroto. (1990). *Beberapa Aspek Dasar-Dasar Kepemimpinan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Damayanti, Deni. 2013. *Panduan Lengkap Menyusun Proposal, Skripsi, Disertasi*. Yogyakarta: Alaska.
- H. Daryanto. (2005). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarata: Rineka Cipta
- Harjanto. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Heryana Dadan.2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk siswa SD-MI kelas V*. Jakarta. Kementerian Pendidikan Nasional
- Irianto Agus (2009). *Survei Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Kecamatan Wonopringgo Kabupaten Pekalongan*. Laporan Penelitian PJKR UNNES.
- Muhibbin Syah. 1995. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2002. *Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep, Strategi, Implementasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suciati ,dkk. 2007. *Belajar dan Pembelajaran 2*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Susilana, Rudi. Rivana,Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Suryadi. (2009). *Manajemen Mutu Berbasis Sekolah: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Sarana Panca Karya Nusa

- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Sumiati & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono, (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syarifudin, B. 2010. *Panduan TA Keperawatan Dan Kebidanan Dengan SPSS. Cetakan Pertama*. Yogyakarta: Grafindo.

Lamp : 1 bendel Proposal penelitian,  
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada :  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta.

Diberitahukan dengan hormat bahwa untuk keperluan penelitian, wawancara dan pengambilan data dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon Bapak Dekan berkenan membuat surat izin penelitian bagi :

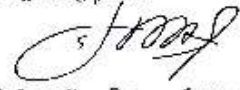
Nama Mahasiswa : Muflih Reza Setyanto  
NIM : 11609221018  
Program Studi : PGSD Penjasa  
Judul Skripsi : Proses Pembelajaran Permainan Bola Kecil  
di Sekolah Dasar se Gugus Sendangadi

Pelaksanaan pengambilan data :

Waktu / Bulan : 3.d  
Obyek/Tempat&Alamat : Sekolah Dasar se Gugus Sendangadi

Atas perhatian, bantuan dan terkabulnya permohonan ini, diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 4 Januari 2017  
Yang mengajukan

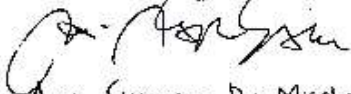
  
Muflih Reza Setyanto  
NIM. 11609221018

Mengetahui:

Kaprodi PGSD Penjasa

  
Dr. Subagyo, M.Pd.  
NIP. 193611071982031003.

Dosen Pembimbing

  
Agus Susworo Dwi Marhendro, S.Pd, M.Pd.  
NIP. 197108082001121001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 pos: 282, 299, 291, 641  
Email : humas\_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 002/UN.34.16/PP/2017.

05 Januari 2017.

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Yth. : Bupati Sleman  
c.q. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa  
Kabupaten Sleman.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Muflih Reza Setyanto.  
NIM : 11604221019.  
Program Studi : PGSD Penjas.  
Dosen Pembimbing : Agus Susworo Dwi Marhaendro, S.Pd.,M.Pd.  
NIP : 19710808 200112 1 001.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : .....  
Tempat/Objek : Sekolah Dasar se-Gugus Sedangadi.  
Judul Skripsi : Proses Pembelajaran Permainan Bola Kecil di Sekolah Dasar se-Gugus Sendangadi.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.  
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah .....
2. Kaprodi PGSD Penjas.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.





**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN**  
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Fridadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
Telepon (0274) 868500, Faksimile (0274) 868800  
Website: www.bappeda.slemakab.go.id, E-mail : bappeda@sleman.kab.go.id

**SURAT IZIN**

Nomor : 070 / Bappeda / 97 / 2017

**TENTANG**  
**PENELITIAN**

**KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,  
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.  
Menunjuk : Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman  
Nomor : 070/Kesbangpol/90/2017  
Hal : Rekomendasi Penelitian  
Tanggal : 11 Januari 2017

**MENGIZINKAN :**

Kepada :  
Nama : MUFLIH REZA SETYANTO  
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 11604221019  
Program/Tingkat : S1  
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta  
Alamat Rumah : Sendawa Sinduadi Mlati Sleman  
No. Telp / HP : 089601252869  
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas ~~AKSI~~ dengan judul  
**PROSES PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL DI SEKOLAH  
DASAR SE-GUGUS SENDANGADI**  
Lokasi : SD se-Gugus Sendangadi Mlati Sleman  
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 11 Januari 2017 s/d 12 April 2017

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 11 Januari 2017

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Penelitian, Pengembangan dan  
Pengendalian

Ir. RAINANI HIDAYATI, MT

Pembina, IV/a

NIP. 19660828 199303 2 012

**Tembusan :**

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sleman
3. Kabid. Kesejahteraan Rakyat & Pemerintahan Bappeda
4. Camat Mlati
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Mlati
6. Kepala SD se-Gugus Sendangadi Mlati
7. Dekan FIK UIN
8. Yang bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511  
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650  
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Sleman, 11 Januari 2017

Nomor : 070 /Kesbangpol/ 90 /2017  
Hal : Rekomendasi  
Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala Bappeda  
Kabupaten Sleman  
di Sleman

REKOMENDASI

Memperhatikan surat :  
Dari : Dekan FIK UNY  
Nomor : 002/UN.34.16/PP/2017  
Tanggal : 5 Januari 2017  
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "PROSES PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL DI SEKOLAH DASAR SE-GUGUS SENDANGADI" kepada

Nama : Muflih Reza Setyanto  
Alamat Rumah : Sendowo Sinduadi Mlati Sleman  
No. Telepon : 089601252869  
Universitas / Fakultas : UNY / FIK  
NIM / NIP : 11604221019  
Program Studi : S1  
Alamat Universitas : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : SD Se-Gugus Sendangadi  
Waktu : 11 Januari 2017 - 11 Februari 2017

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

a.n. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik



Drs. ARDANI  
Pembina Tingkat I, IV/c  
NIP 19630511 199103 1 004

A. PERMOHONAN IJIN STUDI PENDAHULUAN/PRA SURVEY\*

B. IJIN PENELITIAN/SURVEY/PKL & PERNYATAAN BERSEDIA  
MENYERAHKAN HASIL PENELITIAN/SURVEY/PKL.\*

\*) Lingkari A atau B yang sesuai.

Nomor: 070/ 97

Kepada Yth.

Ka. Bappeda Kabupaten Siemam

Kami, yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama	Muflih Raza Setyanto
2. No. Mahasiswa/NIP/NIM	11604221019
3. Tingkat (D1/D2/D3/S1/S2/S3)	S1
4. Perguruan Tinggi/Lembaga	UNY
5. Dosen Pembimbing Utama	Agus Suworo DM, M.Pd
6. Alamat Peneliti (sesuai KTP)	Kt. 001 Rwo3 Sinduadi Mlati
7. Nomor Telepon/HP	089 601 252869
8. Lokasi Penelitian/Survey/PKL	SD Se gugur Sendangadi
9. Judul Penelitian	Proses Pembelajaran Permainan Bola Kasti di Sekolah Dasar Se Gugur Sendangadi

Selanjutnya saya bersedia menyerahkan hasil Penelitian/Survey/PKL berupa 1 (satu)  
CD (Skripsi/Tesis/Disertasi/Laporan) format PDF selambatnya 1 bulan setelah  
dinyatakan lulus/selesai.

Siemam,

10 Januari 2017

Yang menyatakan

  
Muflih Raza S.  
(nama terang)



**YAYASAN KANISIUS CABANG YOGYAKARTA  
SD KANISIUS DUWET**

*"Educating Children to Create Meaningful Lives"*  
Alamat : Duwet, Sendangadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta 55285  
Telp : (0274) 2080062 E-mail : [sdlduwet@gmail.com](mailto:sdlduwet@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 129/SDK.Dw/I/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : FALISTIANA, S.Pd.  
No : G.9434  
Jabatan : Kepala Sekolah Dasar Kanisius Duwet, Sendangadi, Mlati, Sleman.

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : MUFLIH REZA SETYANTO  
NIM : 11604221019  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

telah melakukan penelitian dengan angket tentang Proses Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Kanisius Duwet Mlati Gugus Sendangadi.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 23 Januari 2017







**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
SEKOLAH DASAR NEGERI MLATI 2**

Alamat : Gondangan, Sendangadi, Mlati, Sleman, 55285  
Telepon (0274) 4360799 E-mail : sdmelati2@gmail.com

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

03/M2/I/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tri Muryanti, S.Pd  
NIP : 19641130 198604 2 003  
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Mlati 2  
Unit Kerja : SD Negeri Mlati 2

Menerangkan bahwa :

Nama : Muflih Reza Setyanto  
No.Mhs : 11604221019  
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat Instansi : Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta  
Alamat Rumah : Sendowo Sinduadi Mlati Sleman

Telah melaksanakan Penelitian / Pra Survey/ Uji Validasi dengan judul **"PROSES PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL DI SEKOLAH DASAR SE- GUGUS SENDANGADI"**. Selama 3 Bulan mulai tanggal 11 Januari 2017-12 April 2017.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Sleman, 23 Januari 2017

Kepala Sekolah SD Negeri Mlati 2



Tri Muryanti, S.Pd

NIP. 19641130 198604 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN  
SD NEGERI JATISARI  
Alamat: Jaten, Sendangadi, Mlati, Sleman Kode Pos 55285

**SURAT KETERANGAN**

No. 003/SD/USP/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ponjiem, S. Pd. SD  
NIP : 19630506 198201 2 002  
Jabatan : Kepala SD N Jatisari

Menerangkan bahwa:

Nama : MUFLIH REZA SETYANTO  
NIM : 11604221019  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah Melakukan penelitian dengan angket tentang proses pembelajaran permainan Bola Kecil di SD Negeri Jatisari, Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Sleman, 23 Januari 2017

Kepala Sekolah

Ponjiem, S. Pd. SD

NIP. 19630506 198201 2 002



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA  
SEKOLAH DASAR NEGERI NGEMPLAK NGANTI  
Alamat : Ngemplak, Sendangadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta  
Yogyakarta Tlp. 081392475497 E-mail: sdngemplaknganti@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN**

**NO : 396/KS/NN/I/2017**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MARIA ANI SUMARAH,S.Pd.  
NIP : 19601218 198201 2 005  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri Ngemplak Nganti

Menerangkan bahwa :

Nama : MUFLIH REZA SETYANTO  
NIM : 11604221019  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

telah melakukan penelitian dengan angket Proses Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri Ngemplak Nganti, Mlati Gugus Sendangadi.

Demikian surat keterangan dibuat untuk dilaksanakan sebagai mana mestinya.

Mlati, 23 Januari 2017  
Kepala Sekolah  
  
MARIA ANI SUMARAH,S.Pd.  
NIP. 19601218 198201 2 005



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SD NEGERI MLATI 1**

Alamat : Mlati Glondong, Sendangadi, Mlati, Sleman; T.p. (0274) 4362440  
e-mail : sdmlati1@gmail.com; Blog : www.sdnegerimlati1.blogspot.com

**SURAT KETERANGAN**  
**NO : 026/KS/NN/2017**

Yang bertandatangan dibawah ini ;

Nama : Robo Heruyatno, S.Pd  
NIP : 19650512 198803 1 018  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri Mlati 1

Menerangkan bahwa

Nama : Matlih Reza Setyanto  
NIM : 11604221019  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian dengan angket Proses Pembelajaran Permainan Bola Kecil di Sd Negeri Mlati 1 gugus sendangadi.  
Demikian surat keterangan dibuat untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Mlati, 24 Januari 2017  
Kepala Sekolah Sd Negri Mlati 1  
  
Robo Heruyatno, S.Pd  
NIP 19650512 198803 1 018





PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA

**SD Negeri Sendangadi 2**

Tegalur, Sendangadi, Mlati Sleman Yogyakarta Kode Pos : 55285

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Sd Negeri Sendangadi 2  
Menerangkan bahwa

Nama : MUFLIH RIZA SETANTO

NIM : 11604221019

Jurusan : PGSD PENJAS

Universitas : UNY

Telah melakukan penelitian di SD N Sendangadi 2 pada tanggal 23 Januari 2017

Demikian surat keterangan ini di buat agar di gunakan sebagaimana mestinya

Mlati, 23 Januari 2017

Kepala Sekolah,



Rumiarti, S.Pd.SD

NIP.19590612 197803 2 005



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA  
**SD NEGERI SENDANGADI 1**

Jalan Magelang Km 7,5 Mlati Beningan, Sendangadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta  
Telepon (0274) 969606

E-mail: sdsendangadisate@yahoo.co.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: /S.Ket/SA.1/1/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini saya, Kepala Sekolah SD Negeri Sendangadi 1 Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga kabupaten Sleman, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Muflih Reza Setyanto  
NIM : 11604221019  
Prodi : PGSD Penjas  
Universitas Negeri Yogyakarta

Adalah sudah menyelesaikan pengambilan data di SD N Sendangadi 1 Mlati.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Terimakasih,



Sendangadi, 23 Januari 2017  
Kepala Sekolah

M. Suharyanto, S.Pd  
Pembina/ IVa  
NIP. 19700121 199102 1 004

## PERMOHONAN JUDGEMENT

Hal : Surat Permohonan menjadi *Expert Judgment*

Lamp : Angket Penelitian

Kepada Yth

Dra. Bernadeta Suhartini, M. Kes

di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul "Proses Pembelajaran Permainan Bola Kecil se Gugus Sendangadi ", maka dengan ini saya memohon kepada Ibu untuk berkenan menjadi *expert judgment* dan memberikan masukan terhadap instrumen dengan penelitian saya. Masukan tersebut sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang akan saya lakukan.

Demikian permohonan saya sampaikan, besar harapan saya Bapak/Ibu berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

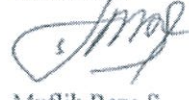
Yogyakarta, Desember 2016

Mengetahui  
Dosen Pembimbing



Agus Susworo Dwi Marhendro, S. Pd., M. Pd  
NIP 197108082001121001

Hormat Saya  
Mahasiswa



Muflih Reza S  
NIM 11604221019

## SURAT KETERANGAN EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Bernadeta Suhartini M.Kes.

NIP : 196105101987022003

Bidang Keahlian : Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi

Menerangkan bahwa instrumen dalam penelitian Tugas Akhir Skripsi saudara :

Nama : Muflih Reza Setyanto

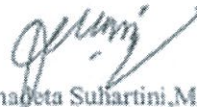
NIM : 11604221019

Jurusan / Prodi : POR / PGSD Penjas S – 1

Judul : Proses Pembelajaran Permainan Bola Kecil di Sekolah  
Dasar se Gugus Sendangadi

Dinyatakan layak digunakan untuk penelitian.

Yogyakarta, Desember 2016  
Yang Memvalidasi



Dra. Bernadeta Suhartini, M. Kes  
NIP 196105101987022003

Proses Pembelajaran Permainan Bola Kecil Di Sekolah Dasar Se-Gugus Sendangadi

Menyusun Program Pembelajaran (X1)					Persiapan Pembelajaran (2)										Keterlaksanaan Materi (3)										PenguasaanMateri (X4)					
No	P1	P2	P3	P4	jml	No	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	jml	No	P13	P14	P15	P16	P17	P18	jml	No	P19	P20	P21	P22	P23	jml
R1	4	4	4	2	14	R1	3	4	4	3	3	3	4	4	28	R1	4	4	3	3	4	2	20	R1	4	4	4	4	4	20
R2	4	4	2	2	12	R2	2	2	2	1	1	2	2	2	14	R2	3	3	2	2	2	2	14	R2	2	3	3	3	2	13
R3	3	4	4	4	15	R3	3	4	4	3	3	4	3	4	28	R3	3	3	3	3	3	1	16	R3	2	2	4	3	2	13
R4	4	4	4	4	16	R4	4	4	4	4	4	4	4	4	32	R4	2	3	1	1	1	3	11	R4	4	4	2	2	4	16
R5	4	4	4	4	16	R5	4	4	4	4	4	4	4	4	32	R5	4	4	2	2	1	2	15	R5	4	2	4	3	3	16
R6	4	4	2	1	11	R6	2	4	4	3	2	3	2	4	24	R6	4	3	3	1	1	2	14	R6	2	2	3	3	3	13
R7	4	4	4	3	15	R7	2	4	4	3	3	3	2	2	23	R7	3	2	2	2	2	1	12	R7	3	4	4	3	4	18

Proses Pembelajaran Permainan Bola Kecil Di Sekolah Dasar Se-Gugus Sendangpadi

Metode Mengajar (X5)					Penggunaan Sarana dan Prasarana (X6)										Kreativitas Mengajar (X7)										Praktek Keterampilan (X8)										Penilaian Proses dan Hasil (X9)									
No	P24	P25	P26	P27	P28	jml	No	P29	P30	P31	P32	P33	jml	No	P34	P35	P36	P37	jml	No	P38	P39	P40	P41	P42	jml	No	P43	P44	P45	P46	P47	P48	P49	P50	jml	X1-X9							
R1	2	2	2	1	1	8	R1	4	4	4	4	4	20	R1	3	4	4	4	15	R1	3	1	1	2	4	11	R1	4	4	3	3	3	4	3	4	28	164							
R2	2	2	2	2	1	9	R2	4	2	2	3	3	14	R2	3	4	4	4	15	R2	3	3	3	3	4	16	R2	2	2	3	2	2	3	1	2	17	124							
R3	4	4	4	3	4	19	R3	4	4	4	4	4	20	R3	4	4	4	4	16	R3	4	2	4	4	18	R3	4	4	4	3	3	4	3	4	29	174								
R4	1	4	2	1	1	9	R4	4	1	1	2	1	9	R4	2	4	4	4	14	R4	4	4	4	4	20	R4	2	4	4	1	4	2	2	4	23	150								
R5	4	4	4	4	4	20	R5	4	4	4	4	4	20	R5	3	4	4	4	15	R5	4	4	4	4	20	R5	3	3	2	2	3	4	1	4	22	176								
R6	2	3	2	2	1	10	R6	4	1	1	4	2	12	R6	4	4	4	4	16	R6	3	3	3	3	4	16	R6	3	3	3	2	2	3	1	2	19	135							
R7	2	3	2	2	1	10	R7	3	4	4	3	2	16	R7	3	4	4	4	15	R7	4	4	4	4	20	R7	4	4	3	2	1	3	2	4	23	152								

	Proses Pembelajaran Permainan Bola Kecil Di Sekolah Dasar Se Gugus Sendangadi									$\Sigma$ X1-X9
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	
Nilai Max	16	32	20	20	20	20	16	20	29	176
Nilai min	11	14	11	13	8	9	14	11	17	124
mean	14.14	25.86	14.57	20.00	12.14	15.86	15.14	17.29	23.00	153.57
median	15	28	14	16	10	16	15	18	23	152
modus	15	28	14	13	9	20	15	20	23	
SD	1.95	6.28	2.94	2.76	5.08	4.41	0.69	3.30	4.36	19.42
M+ 1,5SD	17.07	35.28	18.98	24.14	19.76	22.48	16.18	22.24	29.54	182.71
M- 1.5 SD	11.22	16.43	10.17	15.86	4.52	9.24	14.11	12.33	16.46	124.44

Skor Tertinggi	16.00	32.00	24.00	20.00	20.00	20.00	16.00	20.00	32.00	200.00
Skor Terendah	4.00	8.00	6.00	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	8.00	50.00
Mean Ideal	10.00	20.00	15.00	12.50	12.50	12.50	10.00	12.50	20.00	125.00
SD Ideal	2	4	3	2.5	2.5	2.5	2	2.5	4	25
Mi+1.5SD	13.00	26.00	19.50	16.25	16.25	16.25	13.00	16.25	26.00	162.50
Mi-1.5SD	7.00	14.00	10.50	8.75	8.75	8.75	7.00	8.75	14.00	87.50

**ANGKET**  
**PROSES PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL DI**  
**SEKOLAH DASAR SE- GUGUS SENDANGADI**

**Nama Guru :**

**Nama Sekolah :**

**Pendidikan Guru :**

**Berilah tanda silang (X) sesuai dengan jawaban anda**

**A. PERENCANAAN PEMBELAJARAN**

**A1. Menyusun Progam Pembelajaran**

1. Apakah di sekolah bapak/ibu tersedia kurikulum pendidikan jasmani?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Sering
2. Apakah di sekolah Bapak/Ibu tersedia kalender pendidikan ?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
3. Apakah Bapak/Ibu membuat progam tahunan ?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
4. Apakah Bapak/Ibu membuat progam semester ?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah

**A2. Persiapan Pembelajaran**

5. Apakah Bapak/Ibu membuat analisis kurikulum ?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
6. Apakah bapak/ibu membuat silabus dalam persiapan pembelajaran ?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
7. Apakah Bapak/ibu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
8. Apakah Bapak/Ibu mengkaji silabus dalam pembuatan RPP ?



- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
9. Apakah Bapak/Ibu mengkaji buku guru dalam membuat RPP ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
10. Apakah Bapak/Ibu mengkaji buku siswa dalam membuat RPP ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
11. Apakah Bapak/Ibu membuat rencana harian ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
12. Apakah Bapak/Ibu membuat pelaksanaan harian ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah

**B. PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**B1. Keterlaksanaan Materi**

13. Apakah di sekolah Bapak/Ibu mengajarkan permainan bola kecil ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
14. Apakah Bapak/Ibu mengajarkan permainan kasti ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
15. Apakah Bapak/Ibu mengajarkan permainan rounders ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
16. Apakah Bapak/Ibu mengajarkan permainan kippers ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
17. Apakah Bapak/Ibu mengajarkan permainan bola bakar ?
- a. Selalu
  - c. Kadang-kadang

- b. Sering d. Tidak pernah

18. Apakah Bapak/Ibu menemui kesulitan dalam mengajarkan permainan bola kecil ?

- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah

### **B2. Penguasaan Materi**

19. Apakah Bapak/Ibu menggunakan buku ajar sebagai program mengajar ?

- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah

20. Apakah Bapak/Ibu menggunakan referensi dari buku (selain buku ajar) atau internet dalam mengajarkan permainan bola kecil ?

- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah

21. Apakah Bapak/Ibu menjelaskan materi permainan bola kecil dalam pembelajaran ?

- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah

22. Apakah Bapak/Ibu menganalisis materi permainan bola kecil yang akan diajarkan ?

- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah

23. Apakah Bapak/ibu dalam mengajarkan materi permainan bola kecil menyesuaikan dengan kurikulum ?

- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah

### **B3. Metode Mengajar**

24. Apakah Bapak/Ibu dalam mengajarkan permainan bola kecil menggunakan metode ceramah ?

- a. Selalu c. Kadang-kadang  
b. Sering d. Tidak pernah

25. Apakah Bapak/Ibu dalam mengajarkan permainan bola kecil menggunakan metode demonstrasi ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
26. Apakah Bapak/Ibu dalam mengajarkan permainan bola kecil menggunakan metode penugasan ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
27. Apakah Bapak/Ibu dalam mengajarkan permainan bola kecil menggunakan metode tanya jawab ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
28. Apakah Bapak/Ibu dalam mengajarkan permainan bola kecil menggunakan metode presentasi ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah

#### **B4. Penggunaan Sarana dan Prasarana**

29. Apakah Bapak/Ibu menggunakan tongkat pemukul dan bola kasti dalam mengajarkan permainan kasti ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
30. Apakah Bapak/Ibu menggunakan tongkat pemukul rounders dalam mengajarkan permainan rounders ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
31. Apakah Bapak/Ibu menggunakan tongkat pemukul dan bola kippers dalam mengajarkan permainan kippers ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
32. Apakah Bapak/Ibu menggunakan tongkat pemukul dan bola untuk bola bakar dalam mengajarkan permainan bola bakar ?

- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
33. Apakah Bapak/Ibu membuat garis lapangan dan menggunakan tiang atau base dalam mengajarkan permainan bola kecil ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah

#### **B4. Kreativitas Mengajar**

34. Apakah Bapak/Ibu dalam pembelajaran permainan bola kecil turut serta di dalamnya ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
35. Apakah Bapak/Ibu dalam permainan bola kecil mengaktifkan seluruh siswa ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
36. Apakah Bapak/Ibu dalam pembelajaran permainan bola kecil memberi kesempatan yang sama kepada siswa ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
37. Apakah Bapak/Ibu dalam pembelajaran permainan bola kecil mengadakan pengawasan kepada siswa ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah

### **C. EVALUASI PEMBELAJARAN**

#### **C1. Praktek Keterampilan**

38. Apakah Bapak/Ibu dalam menilai keterampilan gerak menggunakan aspek-aspek nilai jasmani ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah

39. Apakah Bapak/Ibu dalam menilai keterampilan gerak menggunakan aspek-aspek nilai afektif ?
- |           |                  |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah  |
40. Apakah Bapak/Ibu dalam menilai keterampilan gerak menggunakan aspek-aspek nilai kognitif ?
- |           |                  |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah  |
41. Apakah Bapak/Ibu dalam menilai keterampilan gerak menggunakan aspek-aspek nilai psikomotor ?
- |           |                  |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah  |
42. Apakah Bapak/Ibu mengamati kemampuan individu siswa dalam permainan bola kecil ?
- |           |                  |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah  |

## **C2. Penilaian Proses dan Hasil**

43. Apakah Bapak/Ibu mengobservasi sikap siswa secara berkesinambungan dalam melakukan penilaian ?
- |           |                  |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah  |
44. Apakah Bapak/Ibu menggunakan penilaian diri untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan siswa dalam melakukan penilaian ?
- |           |                  |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah  |
45. Apakah Bapak/Ibu menggunakan penilaian antar peserta didik dengan instrumen antar peserta didik dalam melakukan penilaian ?
- |           |                  |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah  |
46. Apakah Bapak/Ibu menggunakan jurnal perilaku peserta didik analisis hasil nilai dalam melakukan penilaian ?

- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
47. Apakah Bapak/Ibu memberikan Tes tulis, lisan dan penugasan ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
48. Apakah Bapak/Ibu memberikan Tes praktik ketrampilan ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
49. Apakah Bapak/Ibu menggunakan portofolio dalam melakukan penilaian ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
50. Apakah Bapak/Ibu memberikan tes akhir semester ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Negeri  
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Kelas/Semester : IV / 1  
Alokasi Waktu : 2 Jam Pelajaran  
Hari/Tanggal : Rabu 26-7-2016  
Rabu 29-8-2016

### I. Standar Kompetensi

1. Mempraktikkan gerak dasar kedalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai yang terkandung di dalamnya

### II. Kompetensi Dasar

- 1.1. Mempraktikkan gerak dasar dalam permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai kerjasama tim, sportifitas dan kejujuran,\*\*)

### III. Indikator

- Mempraktikkan gerakan latihan melempar tangkap bola kecil
- Mempraktikkan gerakan latihan memukul bola kecil
- Mempraktikkan gerakan latihan menghindar dari lemparan
- Mempraktikkan gerakan latihan mematikan lawan
- Mempraktikkan gerakan bermain Kasti dengan peraturan yang dimodifikasi

### IV. Tujuan Pembelajaran

Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat melakukan :

- Latihan melempar tangkap bola kecil
- Latihan memukul bola kecil
- Latihan menghindar dari lemparan
- Latihan mematikan lawan
- Bermain Kasti dengan peraturan yang dimodifikasi

### V. Materi Pokok

Permainan Bola Kecil ( Kasti )

### VI. Metode

Ceramah, Demonstrasi, Penugasan

### VII. Langkah Langkah Pembelajaran

#### Pertemuan I dan II

- Kegiatan Awal:
  - Siswa dibariskan menjadi empat barisan
  - Mengecek kehadiran siswa
  - Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
  - Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
  - Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari
- Kegiatan Inti:
  - ☞ Melambungkan bola dengan berbagai arah dan kecepatan berpasangan atau perorangan
  - ☞ Menjelaskan dan mempraktekkan peraturan main yang terdapat dalam permainan kasti
  - ☞ Mendemonstrasikan teknik kerjasama dan permainan yang sportivitas
  - ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
  - ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.
  - ☞ Melakukan gerakan melambungkan/melempar bola tanpa bola dengan hitungan
  - ☞ Melakukan lempar tangkap dari berbagai arah dan kecepatan : melempar bola lurus, melempar bola lambung, melempar menyusur tanah dilakukan secara berpasangan
  - ☞ Melakukan gerakan memukul bola dengan hitungan
  - ☞ Memukul bola yang di lambungkan sendiri
  - ☞ Memukul bola yang dilambungkan oleh orang lain
  - ☞ Membagi kelompok yang seimbang untuk persiapan main

- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

#### ▪ Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
- ☞ Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan teknik dalam permainan kasti

### Pertemuan III,.....

#### ▪ Kegiatan Awal:

- Siswa dibariskan menjadi empat barisan
- Mengecek kehadiran siswa
- Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
- Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
- Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari

#### ▪ Kegiatan Inti:

- ☞ Melambungkan bola dengan berbagai arah dan kecepatan berpasangan atau perorangan
- ☞ Menjelaskan dan mempraktekkan peraturan main yang terdapat dalam permainan kasti
- ☞ Mendemonstrasikan teknik kerjasama dan permainan yang sportivitas
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.
- ☞ Melakukan gerakan melambungkan/melempar bola tanpa bola dengan hitungan
- ☞ Melakukan lempar tangkap dari berbagai arah dan kecepatan : melempar bola lurus, melempar bola lambung, melempar menyusur tanah dilakukan secara berpasangan
- ☞ Melakukan gerakan memukul bola dengan hitungan
- ☞ Memukul bola yang di lambungkan sendiri
- ☞ Memukul bola yang dilambungkan oleh orang lain
- ☞ Membagi kelompok yang seimbang untuk persiapan main
- ☞ Bermain kasti dengan peraturan yang dimodifikasi
- ☞ Bermain kasti / pemanasan
- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

#### ▪ Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
- ☞ Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan teknik dalam permainan kasti

### VIII. Sumber Bahan dan Alat

- Buku Pedoman KTSP
- Buku Penjasorkes Erlangga Kelas IV
- Bola kasti, pemukul, bendera



### IX. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> <li>Melambungkan bola dengan berbagai arah dan kecepatan</li> <li>Melemparkan bola dengan berbagai variasi arah dan kecepatan</li> <li>Menangkap bola dengan berbagai variasi arah dan kecepatan</li> <li>Memukul objek yang dilambungkan /dilemparkan dari berbagai arah dan jarak.</li> <li>Menjelaskan peraturan permainan kasti .</li> <li>Bermain kasti dengan peraturan yang dimodifikasi.</li> <li>Bekerjasama dengan tim, bermain sportifitas</li> </ul>	Tes Tulis dan praktik	Tes Soal & ketrampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Praktikan memukul bola dengan benar</li> <li>Praktikan menangkap bola dengan benar</li> <li>Praktikan menghindar dari lawan</li> <li>Praktikan melempar bola</li> <li>Praktikan permainan kasti dengan aturan sederhana</li> </ul>

### FORMAT KRITERIA PENILAIAN

#### ❏ PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	<ul style="list-style-type: none"> <li>* semua benar</li> <li>* sebagian besar benar</li> <li>* sebagian kecil benar</li> <li>* semua salah</li> </ul>	4 3 2 1

#### ❏ PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pengetahuan</li> <li>* kadang-kadang Pengetahuan</li> <li>* tidak Pengetahuan</li> </ul>	4 2 1
2.	Praktek	<ul style="list-style-type: none"> <li>* aktif Praktek</li> <li>* kadang-kadang aktif</li> <li>* tidak aktif</li> </ul>	4 2 1
3.	Sikap	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Sikap</li> <li>* kadang-kadang Sikap</li> <li>* tidak Sikap</li> </ul>	4 2 1

### LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							

**CATATAN:**

**Nilai = ( Jumlah skor : jumlah skor maksimal ) X 10.**

☞ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.




Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Tri Murwanti, S.Pd  
Pembina IV a  
NIP. 19641130 198604 2 003

Mlati, 25-7-2016

Guru PenJasKes

  
Ariani, A.Ma.Pd  
NIP. 19620821 198303 2 017

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD N Mlati I
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema	: Indahnya Kebersamaan
Pertemuan ke	: 5
Sub Tema	: Bersyukur Atas Keberagaman
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit

### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

### B. KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugerah Tuhan
- 2.4 Menunjukkan kemauan bekerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan
- 3.9 Memahami pengaruh aktivitas fisik dan istirahat yang cukup terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh
- 4.2 mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif yang dilatensi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil

### C. INDIKATOR

- 1.1.1 Bersyukur kepada Tuhan atas karuniaNya
- 1.1.2 Berdoa sebelum dan sesudah pelajaran
- 2.4.1 Melakukan permainan dengan sportif dan tanggung jawab
- 2.4.2 Mampu menghargai karakteristik siswa dalam beraktivitas
- 3.9.1 Memahami aktivitas fisik menangkap bola kecil dalam bermain kasti
- 4.2.1 mempraktekan berbagai macam tangkapan bola dalam permainan kasti

### D. DESKRIPSI MATERI PEMBELAJARAN



Mempraktekan berbagai macam tangkapan bola dalam permainan kasti

### E. METODE DAN PENDUKUTAN PEMBELAJARAN



- a. Metode : Penugasan dan latihan

b. Pendekatan : Saintifik

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Siswa dibariskan menjadi 2 baris kemudian berhitung dilanjutkan dengan berdoa dan presensi kehadiran siswa</p> <p style="text-align: center;">X X X X X X X X X X ⊗</p> <p>Keterangan : X = Siswa ⊗ = Guru</p> <p>- Apersepsi : Guru menjelaskan tentang materi yang diajarkan dan memberikan motivasi pada siswa</p> <p>- Pemanasan : Siswa melakukan permainan bola target yaitu siswa diorai untuk menentukan 2 siswa yang menjadi penembak. Siswa yang menjadi penembak berada di luar garis lingkaran sedangkan siswa yang lain berada di dalam lingkaran. Penembak hanya diperbolehkan menembak pada bagian lutut ke bawah. Apabila ada yang kena maka siswa yang kena membantu menjadi penembak. Begitu seterusnya sampai tidak ada lagi siswa yang berada di dalam lingkaran.</p>	5 menit
Inti	<p>- Mengamati : Siswa mengamati gambar gerak variasi lemparan bola kecil</p> <p>1. Menangkap Bola Datar</p>  <p>Ket : Gerak anak sedang melakukan tangkapan bola datar</p>	5 menit
	<p>2. Menangkap bola melengkung</p>  <p>Ket : Gerak Anak sedang melakukan tangkapan bola melengkung</p>	5 menit



Kegiatan	DeskripsiKegiatan	Alokasi Waktu
	<p>5. Menangkap Bola Lurus Rata Dada</p>  <p>Ket. : Siswa sedang tangkapan bola lurus</p> <p>-Menanya : Anak diberikan kesempatan untuk bertanya tentang gambar contoh sehingga siswa menjadi paham dan guru mengarahkan pada poin-poin yang penting.</p> <p>-Mencoba : siswa mencoba melakukan gerakan berjalan bebas dengan irama/ketukan</p> <p>-Menalar : siswa diberikan kesempatan untuk berfikir tentang pokok materi apa yang akan dilakukan sebagai kelanjutan dari materi pembelajaran. Apabila ada siswa yang belum jelas maka siswa disuruh mencoba lagi gerakan seperti gambar.</p> <p>-Mengkomunikasikan : Siswa melakukan bermain kasti yang dimodifikasi</p>  <p>Ket : gambar anak bermain kasti</p>	<p>5 menit</p> <p>5 menit</p> <p>15 menit</p> <p>5 menit</p> <p>5 menit</p>
Penutup	<p>-Pendinginan : anak diajak bernyanyi dengan menyanyikan lagu "sluku sluku bathok" sehingga kondisi tubuh siswa menjadi rileks dan siap mengikuti pembelajaran berikutnya.</p> <p>Guru mengevaluasi siswa dengan tanya jawab dan memberikan penugasan di rumah.</p> <p>Anak dibariskan 2 baris, berdoa kemudian dibubarkan.</p> <div style="text-align: center;"> X X X X X  X X X X X  ⊗ </div> <p>Keterangan : X = Siswa  ⊗ = Guru</p>	5 menit

#### G. PENILAIAN

### 1. Tes Unjuk Kerja

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai									Jumlah Skor
		Sikap awal			Menangkap bola			Kerepatan			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1											
2											
3											
4											

### Kriteria Penilaian

Aspek yang dinilai	Kriteria penilaian	Rentang nilai	Skor nilai
Sikap awal	1. Posisi tubuh tegak 2. Pandangan ke depan 3. Mulai melangkah setelah ada instruksi Penentuan skor : - skor 3 apabila 3 kriteria dilakukan - skor 2 apabila 2 kriteria dilakukan - skor 1 apabila 1 kriteria dilakukan	1 - 3	3 2 1
Menangkap	1. Gerakan tangan dan kaki 2. Pandangan ke depan 3. Saat melangkah setelah ada instruksi Penentuan skor : - skor 3 apabila 3 kriteria dilakukan - skor 2 apabila 2 kriteria dilakukan - skor 1 apabila 1 kriteria dilakukan		
Ketepatan	1. Gerakan saat jalan 2. Pandangan ke depan 3. Sesuai dengan irama/ketukan Penentuan skor : - skor 3 apabila 3 kriteria dilakukan - skor 2 apabila 2 kriteria dilakukan - skor 1 apabila 1 kriteria dilakukan		

Nilai =  $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

### 2. Instrumen Penilaian

#### a. Penilaian Sikap

No	Nama	Disiplin				Kerjasama				Toleransi			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.	Budi												
2.	Wa												
3.	Iwan												
4.	Jono												

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
disiplin	Sangat disiplin dalam mengikuti pembelajaran	disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Cukup disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Kurang disiplin dalam mengikuti pembelajaran
kerjasama	Sangat mampu bekerjasama dengan siswa lain dalam mengikuti pembelajaran	Mampu bekerjasama dengan siswa lain dalam mengikuti pembelajaran	Cukup mampu bekerjasama dengan siswa lain dalam mengikuti pembelajaran	Kurang mampu bekerjasama dengan siswa lain dalam mengikuti pembelajaran
toleransi	Sangat mampu bertoleransi dalam perbedaan pendapat pada saat diskusi mengikuti pembelajaran	Mampu bertoleransi dalam perbedaan pendapat pada saat diskusi mengikuti pembelajaran	Cukup mampu bertoleransi dalam perbedaan pendapat pada saat diskusi mengikuti pembelajaran	Kurang mampu bertoleransi dalam perbedaan pendapat pada saat diskusi mengikuti pembelajaran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

**b. Penilaian Pengetahuan**

No	Butir Soal/kunci jawaban	Jumlah Skor
1.	Bagaimana caramelakukan tangkapan bola kecil?	
2.	Bagaimana langkah kaki saat menangkap bola?	
3.	Pada saat bermain, siapa siswa yang paling banyak mendapatkan point?	
	Kunci jawabannya : Tangan Kaki Ketepatan	

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai akhir} = \text{Nilai Psiko} \times 50\% + \text{Nilai afektif} \times 30\% + \text{Nilai kognitif} \times 20\%$$

**H. MEDIA/ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR**

1. Lapangan
2. Bola kecil/Kerucut/ pemukul
3. Peluit
4. Media gambar

5. Buku Tematik Kelas 4

Mengetahui  
Kepala Sekolah,  
  
Roho Hermyatno, S.Pd  
NIP-19650512 198803 1018

Guru Penjaskes

  
Asih Priyanti, S.Pd.Jas



~ Tes Praktik

1. Lakukan lempar tangkap dengan temanmu sebanyak 20 kali
2. Lakukan memukul bola kasti sebanyak 10 kali pukulan

3. Rubrik Penilaian

**Rubrik Penilaian  
Unjuk Kerja Permainan Tennis**

Aspek Yang Dinilai	Kualitas Gerak/ pengetahuan						
	1	2	3	4	5	6	7
1. Sebutkan alat-alat yang harus disiapkan dalam bermain kasti							
2. Gambarkan lapangan kasti lengkap dengan ukurannya							
3. Sebutkan peraturan-peraturan permainan kasti yang anda ketahui							
4. Lakukan lempar tangkap dengan temanmu sebanyak 20 kali							
5. Lakukan memukul bola kasti sebanyak 10 kali pukulan							
JUMLAH							
Jumlah Skor Maximum :							

Mengetahui  
Kepala Sekolah  
  
**M. Ani Sukarrah, S.Pd**  
NIP. 19601218 198201 2 005

Guru Penjasorkes  
SD N Ngemplak Nganti  
  
**Emanuel Oky, S.Pd**  
NIP. -

**R P P**  
**REKANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah : SD N Ngemplak Nganli  
Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Kelas/ Semester : III / II  
Tahun Ajaran : 2016/ 2017  
Standar Kompetensi : 1 Mempraktikan gerak dasar sederhana dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.  
Kompetensi dasar : 1.1 Mempraktikan gerak dasar dan permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran  
Indikator : A. Kasti  
- Alat dan lapangan permainan kasti  
- Peraturan permainan  
- Teknik dasar permainan  
- Bermain Kasti dengan peraturan sederhana

Alokasi waktu : 12 X 35 menit ( 4 X pertemuan )

Terealisasi tanggal :

**A. Tujuan pembelajaran**

- a. Siswa dapat menjelaskan alat dalam bermain kasti
- b. Siswa dapat menggambar lapangan permainan kasti
- c. Siswa dapat mengetahui peraturan dalam permainan kasti
- d. Siswa dapat melakukan melempar dan menangkap bola kasti
- e. Siswa dapat melakukan beberapa cara memukul bola kasti
- f. Siswa dapat melakukan bermain kasti dengan peraturan sederhana

**B. Materi Pembelajaran**

- a. Kasti :
  1. Alat dan Lapangan Permainan kasti
  2. Peraturan permainan
- b. Teknik dasar bermain kasti
  - melempar dan menangkap bola
  - memukul bola
- c. Bermain kasti dengan peraturan sederhana

**C. Metode Pembelajaran**

- Tanya jawab

- Demonstrasi
- Tugas
- Latihan

#### **D. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran**

##### **1. Pertemuan I**

###### **Pendahuluan**

- Berbaris, berdo'a, apersepsi, dan pemanasan

###### **Inti :**

- a. Siswa dapat menjelaskan alat dalam bermain kasti
- b. Siswa dapat menggambar lapangan permainan kasti
- c. Siswa dapat mengetahui peraturan dalam permainan kasti

###### **Penutup**

- Berbaris, tugas-tugas, evaluasi proses pembelajaran, berdo'a dan bubar

##### **2. Pertemuan II**

###### **Pendahuluan**

- Berbaris, berdo'a persensi, apersepsi dan pemanasan

###### **Inti :**

- d. Siswa dapat melakukan melempar dan menangkap bola kasti
- e. Siswa dapat melakukan beberapa cara memukul bola kasti

##### **3. Pertemuan III**

###### **Pendahuluan**

- Berbaris, berdo'a, presensi, apersepsi dan pemanasan
- Memberikan motivasi dan menjelaskan pembelajaran

###### **Inti :**

- f. Siswa dapat melakukan bermain kasti dengan peraturan sederhana

###### **Penutup**

- Pendinginan, berbaris, evaluasi pembelajaran, berdo'a dan bubar

#### **E. Sumber belajar**

- Buku KTSP Penjasorkes kelas 4, Tim Abdi Guru, Penerbit Erlangga hal : 2 - 4

#### **F. Penilaian**

##### **1. Tehnik Penilaian**

- Tes tulis
- Tes praktik

##### **2. ~ Tes Tulis :**

1. Sebutkan alat-alat yang harus disiapkan dalam bermain kasti !
2. Gambarkan lapangan kasti lengkap dengan ukurannya

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD N Jatisari  
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Kelas / Semester : VI / I  
Alokasi Waktu : 8 x 35 menit (2 x pertemuan)  
Tahun Ajaran : 2016 / 2017  
Terealisasi tanggal : 6 Agustus 2016

#### I. Standar Kompetensi :

1. Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olah raga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya

#### II. Kompetensi Dasar :

1.1 Mempraktekkan gerak dasar dalam permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportivitas dan kejujuran

#### III. Nilai Karakter Bangsa :

- a. Kreatif
- b. Disiplin
- c. Kerja keras
- d. Mandiri
- e. Rasa ingin tahu

#### IV. Indikator :

Melakukan gerakan:

- Melambungkan bola
- Melempar bola
- Menangkap bola
- Memukul bola
- Berlari

**V. Tujuan Pembelajaran**

- a. Siswa dapat melakukan gerakan
  - Melambungkan bola
  - Melempar bola
  - Menangkap bola
  - Memukul bola
  - Berlari
- b. Siswa dapat bermain rounders dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi

**VI. Materi Pembelajaran**

- a. Permainan Rounders
  - Melambungkan bola
  - Melempar bola
  - Menangkap bola
  - Memukul bola
  - Berlari
- b. Bermain rounders dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi

**VII. Metode Pembelajaran**

- i. Ceramah
- ii. Demonstrasi
- iii. Penugasan
- iv. Latihan
- v. Saintifik
- vi. Tanya jawab

**VIII. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

**1. Pertemuan 1**

**Pendahuluan**

Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan

#### Inti

- Memberikan motivasi
- Melambungkan bola menggunakan tangan kanan dan kiri
- Melambungkan bola menggunakan tangan kanan dan kiri secara berpasangan dan kelompok
- Memukul bola dan berlari

#### Penutup

Pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi, proses pembelajaran, berden dan buhar

## 2. Pertemuan 2

#### Pendahuluan

Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan

#### Inti

- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran
- Melambungkan bola menggunakan tangan kanan dan kiri secara berpasangan dan kelompok
- Memukul bola
- Berlari
- Bermain rounders

#### Penutup

## IX. Sumber Belajar

- Buku Penjasorkes SD penerbit Erlangga
- Buku referensi bermain rounders

## X. Penilaian

- Tes Penilaian  
Tes Unjuk Kerja (Psikomotor)  
Gerakan:



Melambungkan bola  
 Melamparkan bola  
 Menangkap bola  
 Memukul  
 Berlari

Dengan berbagai variasi arah dan jarak serta melakukan gerakan secara individu dan berpasangan.

2. Rubrik Penilaian

RUBRIK PENILAIAN

UNJUK KERJA PERMAINAN ROUNDERS

ASPEK YANG DINILAI	KUALITAS GERAK			
	1	2	3	4
1. Melambungkan bola				
2. Melempar bola				
3. Menangkap bola				
4. Memukul bola				
5. Berlari				
6. Bermain Rounders				
JUMLAH				
JUMLAH SKOR MAKSIMAL				

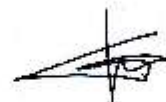
Mengetahui,

Kepala Sekolah

   
 R. Hajar, S.Pd.SD  
 NIP. 19620506 198201 2 002

Mlati, 6 Agustus 2016

Guru Penjaskesrek



Alan Budiarto, S.Pd.  
 NIP.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

**Sekolah** : SD N Sendangadi 2  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
**Kelas/Semester** : V (lima) / 1 (satu)  
**Standar Kompetensi** : 1. Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olah raga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya  
**Kompetensi Dasar** : 1.1 Mempraktekkan gerak dasar dalam permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportifitas dan kejujuran  
**Alokasi Waktu** : 8 x 35 menit (4 x pertemuan)

**A. Tujuan Pembelajaran**

- a. Siswa dapat melakukan gerakan
  - Melambungkan bola
  - Melempar bola
  - Menangkap bola
  - Memukul bola
  - Berlari
- b. Siswa dapat bermain rounders dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

- ❖ *Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Demokratis, Rasa Ingin tahu, Cinta tanah air, Bersahabat, Menghargai prestasi, Gemar membaca, Peduli lingkungan, Peduli sosial, Tanggung jawab*

**B. Materi Pembelajaran**

- a. Permainan Rounders
  - Melambungkan bola
  - Melempar bola
  - Menangkap bola
  - Memukul bola
  - Berlari
- b. Bermain rounders dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi

**C. Metode Pembelajaran**

- Ceramah



- Demonstrasi
- Penugasan
- Latihan
- Tanya jawab

#### **D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

##### **1. Pertemuan 1**

##### **▪ Kegiatan Awal:**

Dalam kegiatan Awal, guru:

- ☛ Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan inti
- ☛ Memberikan motivasi
- ☛ Melambungkan bola menggunakan tangan kanan dan kiri

##### **▪ Kegiatan Inti:**

##### **▪ Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☛ Melambungkan bola dengan berbagai arah dan kecepatan berpasangan atau perorangan
- ☛ Menjelaskan dan mempraktekkan peraturan main yang terdapat dalam permainan kasti
- ☛ Mendemonstrasikan teknik kerjasama dan permainan yang sportivitas
- ☛ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☛ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

##### **▪ Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☛ Melakukan gerakan melambungkan/melempar bola tanpa bola dengan hitungan
- ☛ Melakukan lempar tangkap dari berbagai arah dan kecepatan : melempar bola lurus, melempar bola lambung, melempar menyusur tanah dilakukan secara berpasangan
- ☛ Melakukan gerakan memukul bola dengan hitungan
- ☛ Memukul bola yang di lambungkan sendiri
- ☛ Memukul bola yang dilambungkan oleh orang lain
- ☛ Membagi kelompok yang seimbang untuk persiapan main
- ☛ Bermain kasti dengan peraturan yang dimodifikasi
- ☛ Bermain kasti / pemanasan
- ☛ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☛ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☛ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif,

- ☛ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☛ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☛ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☛ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- **Konfirmasi**  
 Dalam kegiatan konfirmasi, guru:
  - ☛ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
  - ☛ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan
- **Kegiatan Penutup**  
 Dalam kegiatan penutup, guru:
  - ☛ Pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi, proses pembelajaran, berdoa dan bubar

## 2. Pertemuan 2

- **Kegiatan Awal:**  
 Dalam kegiatan Awal, guru:
  - ☛ Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan inti
  - ☛ Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran
- **Kegiatan Inti:**
  - **Eksplorasi**  
 Dalam kegiatan eksplorasi, guru:
    - ☛ Melambungkan bola menggunakan tangan kanan dan kiri secara berpasangan dan kelompok
  - **Elaborasi**  
 Dalam kegiatan elaborasi, guru:
    - ☛ Melakukan gerakan melambungkan/melempar bola tanpa bola dengan hitungan
    - ☛ Melakukan lempar tangkap dari berbagai arah dan kecepatan : melempar bola lurus, melempar bola lambung, melempar menyusut tanah dilakukan secara berpasangan
    - ☛ Melakukan gerakan memukul bola dengan hitungan
    - ☛ Memukul bola yang di lambungkan sendiri
    - ☛ Memukul bola yang dilambungkan oleh orang lain
    - ☛ Membagi kelompok yang seimbang untuk persiapan main
    - ☛ Bermain kasti dengan peraturan yang dimodifikasi
    - ☛ Bermain kasti / pemanjatan

- memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- Peningkatan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi, proses pembelajaran, berdoa dan bubar

3. Pertemuan 3

▪ **Kegiatan Awal:**

Dalam kegiatan Awal, guru:

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan inti
- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

▪ **Kegiatan Inti:**

▪ **Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Memukul bola dan
- Berlari
- Mendemonstrasikan teknik kerjasama dan permainan yang sportivitas
- melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

▪ **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;

#### ▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

#### 4. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- Pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi, proses pembelajaran, berdoa dan bubar

#### E. Sumber Belajar

- Buku Penjasorkes SD
- Buku referensi bermain rounders
- Tim Abdi Guru

#### F. Penilaian

Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Disiplin,</i></li> <li>• <i>Kerja keras</i></li> <li>• <i>Kreatif,</i></li> <li>• <i>Demokratif</i></li> <li>• <i>Rasa Ingin tahu,</i></li> <li>• <i>Cinta tanah air,</i></li> <li>• <i>Bersahabat,</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan gerakan:</li> <li>• Melambungkan bola</li> <li>• Melempar bola</li> <li>• Menangkap bola</li> <li>• Berlari</li> </ul>	Test lesan	Test praktik	Praktikkanlah memukul bola



No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

#### LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							

#### CATATAN :

Nilai = ( Jumlah skor : jumlah skor maksimal ) X 10.

✗ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.



Mengetahui  
Kepala Sekolah

Sumayarti, S.Pd., SD

NIP. 19590612 197803 2 005

Mlati, Juli 2016

Guru Mapel PJOK.

Anjar Eko Nugroho, S.Pd

NIP :

## DOKUMENTASI







